Joker

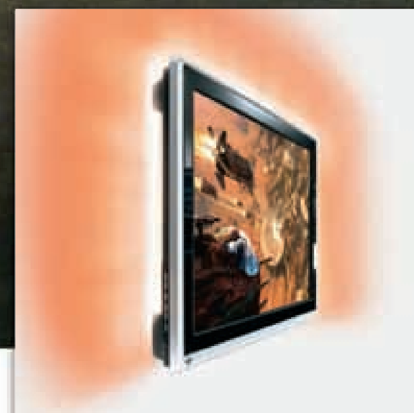
167

junij 2007, letnik XVI, 5,80 EUR

www.joker.si



PRIHAJA RUSKI ČEFUR



Preprost pritisk na Ambilight gumb in televizijski večer bo nepozaben.

Philipsu je spet uspelo. Predstavlja vam edinstveno inovacijo na področju TV tehnologije. Ambilight osvetli stene okoli zaslona z mehko svetlobo, prilagojeno vzdušju TV programa, ki ga pravkar spremljate. Ne le da kontrasti in barve slike dosežejo perfekcijo brez primere, tudi sliko boste dojemali kot veliko večjo. Zabava še nikoli ni bila tako neverjetno intenzivna. Torej, pripravite se na predstavo vašega življenja.

www.philips.com

PHILIPS

preprosto in dovršeno









Ne pustite se preslepiti ponaredkom!

Za ceno ene kavice na dan je vaš novi **ORIGINALEN** operacijski sistem **Windows Vista**, ki ste ga kupili z novim računalnikom, odplačan že v treh mesecih po nakupu.

Operacijski sistem **Windows Vista** pa lahko z malo sreče dobite tudi zastonj:

1. **Obiščite spletno stran** www.microsoft.com/slovenija/originalno.
2. **Sodelujte v nagradni igri.**
3. **Zadenite Windows Visto.**

Pravila in pogoje ter dodatne informacije najdete na naslovu *www.microsoft.com/slovenija/originalno/nagradnaigra.*
Nagradna igra traja od 26. marca do 22. aprila 2007. Organizator nagradne igre je Microsoft d.o.o. Ljubljana, Šmartinska 140, 1000 Ljubljana.

Microsoft®

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 167
junij 2007
http://www.joker.si

naklada: 16.500 kosov

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

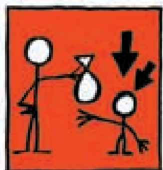
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

UREDITELJ NATLAČENKE™
Matej Jan

ILUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Retro, Yohan







OGLASNO TEŽENJE
Luka Žargi, telefon: 01 / 473 81 36
luka.zargi@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

© Vsebina revije je avtorsko zaščitena. Pretipkavanje člankov, povzemanje misli v pridobitniške namene, fotokopiranje ali skeniranje se kaznuje s trajno kastracijo z zarjavelo in v žabjo slino namočeno britvico! To velja tudi za APZ, zato se aktivisti in predsedniki tega držite, če ne boste evnuhi postali!

Če to prebereš, imaš dobre okularje. To pa zato, ker veliko drkaš. Ali ješ korenje. Ali oboje.

OZNANILA

Kaj, ko bi enkrat oznanila prestavili na konec cajtunga? Ali pa si jih kar izmislili? Ekskluzivno: v naslednji igri LotR bomo igrali kot vraščen hobitov noht!

IGROVJE, KONZOLEC

Tomb Raider: Anniversary	28
Two Worlds	30
Attack on Pearl Harbor	32
Halo 2	34
UFO: Extraterrestrials	38
Shadowrun	40
Pirates of the Caribbean 3	40
Ugly Prince Duckling	51
Shrek the Third	51
Medal of Honor: Vanguard (konz.)	60
Ridge Racer 7 (konz.)	70
Mario Strikers Charged Football (konz.)	71
Shadow Hearts 3 (konz.)	72
SSX Blur (konz.)	72

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

Fotodelavnica X *Nova različica Photoshopa, pa nekaj o zgodovini in tako. Zabavno in poučno.* 68
Vesoljna svoboda 3D navigacije *Predstavitev zanimivega orodja za modelarje globine.* 72
Surovi biti *Izobraževalni digifotični aritikelj o tem, kaj, zakaj in kako je zapis RAW.* 74
Mini testisi *Ta mesec smo okoli jajčk ovili le najhujšo grafično kartico sploh. In oh.* 76

PREOSTALNIK

Tadruga polovica življenja *Nekoč smo se hecali, da so modi jajca. Evo rumenega likerja.* 23
Polovični živi *Tresel se je Triglav, rodil se je pupek z enim učem in viticami namesto nog.* 54
Kontrolna metoda: wii *Nekdo je nekomu z wiiljincem zdrobil pogačico. O tem drugič.* 66
Ti Tuba *O mestu, kjer lahko vidite babico, kako igra God of War in mastno kolne.* 77
Poletni črkožer 2007 *Tisto, kar propagira tamala Koširca, le da o tem dosti manj zafnano.* 82

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak	5
Uma Turban	26
Slikosuk	85
Štorija	87
Kražka	88
Crtič deluks	90

20 VRSTIC

Še nedolgo tega so bili mobidični špili robni predel igričarskega posla, ki ni bil deležen velike pozornosti. A položaj se spreminja, trg raste in za javanske igre je na voljo vse več denarja. To izboljšuje njih kvaliteto in število dolpotegov z raznih spletnih strani. Vseeno pa v srenji ostaja predsodek, da so mobidični izdelki pravega špilavca nevredni, saj je tisto uro ali dve, kot traja povprečna igra v javi, bolje porabiti za kaj drugega. Resnica je nekje vmes. Že res, da je za marsikoga gledanje v (pre)majhen ekran utrujajoče, udrihanje po nerodni mobilni številčnici pa nerodno in nenatančno. Ampak mobitel je lahko v kočljivih trenutkih najboljši prijatelj. Kaj imaš v žepu, ko se drenjaš na avtobusu? Telefon. Kaj je v torbi, ko so prfoksi zateženi in ura teče počasi? Telefon. In, nenazadnje, kaj je na nočni omarici, ko punco boli glava, tebi pa še ni do nočnega počitka? Telefon. Če le imaš na njem dovolj obširen nabor špilov, te nič ne ovira, da ne bi mrcinice prijel v roke in ji pokazal, kdo je šef. Skeptiki bodo sicer nergali, da so vsi špili enaki, dolgočasni in neizvirni. Vendar to ne drži. Razvijalci javanskih iger nas zalagajo s raznoliko bero, med katero se najdejo celo biseri, kot je lanski Tower Bloxx. Je pa ena pomanjkljivost zares mogočna: kratek igralni čas. Že res, da za tri evre ne moremo pričakovati čudeža, toda špili bi morali priti vsaj na tri do štiri ure, ne da ostajajo pri urici ali kvečjemu dveh. Izgovori se navadno tikajo omejenega rama v mobilnikih. Toda glede na to, da so novi mobiteli z njim obdarjeni že kar radodarno, se bo tudi to spremenilo. Naj me vrag, če ne bodo čez pet let mobidični špili blizu velikim bratom na konzolah in računalnikih! **Jurec**

OGLAŠEVALCI

Adriatic Slovenica	42
Asbis	65
Bofex	11, 53
Cenex	91
Colby	33
Domenca	79
Droga Kolinska	39
FMC	55
Foto fantasy	75
Foto Tabor	31
Izid	19, 73
Jae	76
Kolosej	85
Microsoft	3
MK	16
Mobitel	21, 59
NLB	86
Simobil	76, 92
Sisplet	6
Sistem	25
Trion	18, 81
Videotop	37

Na sliki ni cigan s Trojan, ampak Rus Bruce.

Leto 455, Rim. Barbarsko ljudstvo uleti in štirinajst dni razgraja po Večnem mestu. Bradati neotesanci poščijejo Panteon, razdejajo Kolosej, z lijavico onečedijo Trajanov steber in zlorabijo vse okoliške ovce. Za dobro mero prekucnejo še par fontan in z gnilim sadjem obmetavajo Jupitrov kip.

Dobro poldrugo tisočletje kasneje, prvi štuk Delovega prizidka. Sekret je tak, kot bi nekomu razneslo rit, v ključavnici je zlomljena šibica, pol role papirja v odtoku umivalnika pa je toaletne prostore spremenilo v kloako. Avtomat za pijačo je počečkan z alkoholcem in v režo za kovance je nekdo zbasal dreku podoben piškot. Ali piškotu podoben drek.

Skupna točka obeh junaških dejanj je vandalizem, pri čemer ta izraz besedoslovno pritiče Vandalom z veliko začetnico, ne pa tudi sodobni družbi. A ga je kljub temu vse polno, čedalje več, pravzaprav. S tem v prvi vrsti ne mislim na Štefa in njegovo falično-zakompleksano tuna-harpuna-jumbo-banana kruljenje, ki smeti eter in onečaščuje umetnost. Dosti bolj moti splošni, konkretni vandalizem, ki ga moremo opaziti na vsakem koraku: na sprehodu v parku, med rabo javnega potniškega prometa, pri obisku otroškega igrišča. Rulja se redno znaša nad kulturno dediščino, ulično razsvetljavo, prometnimi znaki, frišnimi fasadami, sedeži na avtobusu, vodnjaki, cvetličnimi koriti, klopicami in še bi lahko našteval. Element sodobnega, v prenekaterem pogledu težavnega načina življenja? Že res, toda obče sprijaznjenje s prevrnjenimi smetnjaki, neprimernimi grafiti, skrunjenimi grobovi, počečkanimi kaselci in drugimi načini namerno poškodovane okolice vodi najmanj v splošno brezbrižnost, če ne kar v razkroj družbe. Bivanjsko dobro počutje in občutek varnosti sta navsezadnje pomembna elementa urejenega življenja in nihče si ne želi domovati v razdejani soseski, v kateri zlodej ponoči poruši vse, kar dobri ljudje zgradijo čez dan. Poleg resne ogroženosti podobe mesta in posledično kulture marsikatero tosortno dejanje povzroči splošno nevarnost, recimo skale na tračnicah, razbite steklenice in odvržene igle v peskovnikih, polomljeni prometni znaki ...

Čeprav SSKJ razloži, da je vandalizem poškodovanje in uničevanje koristnega ali lepega brez razloga, vzroki seveda obstajajo. Različni so, od objestnosti in postavljaštva prek polnoritnosti do osebnostnih težav. Za nekatere je sokrivo okolje, za druge vzgoja, za tretje izključno posameznik. Zvečine se gredo tako početje mladi, praviloma v gruči, od katere je vsaj en član flaša. Vseeno to ni pravilo. V našem štuku je rednih poplav na WCju in tlačenja strjenke v pijačni samodej osumljen odrasel možak, ki očitno ni izživel otroške nagajivosti. Zdaj, v zrelih letih, skrivoma vandalizira okolico in tako lajša svoje travme iz mladosti. Se sicer strinjam, da je treba te razloge razumeti in jih skušati odpraviti, vendar je to dolgoročno početje, ki se zdi dandanašnji domala Sizifovo početje. Vsekakor imajo psihologi, sociologi in vzgojitelji, v prvi vrsti pa starši, s tem veliko dela. Kot pošten občan, ki ga moti pogled na rezultate nočnih herojstev, pa bi rad hitrejše premike. Glede na to, da Ljubljančani vsakoletno odštejemo milijone evrov za odpravljanje posledic značajsko motenih debilčkov, predlagam, da se del teh sredstev iz kurative preusmeri v aktivno preventivo. Pa ne mislim stražarskih stolpičev po ulicah in parkih. A-a, to problema ne reši, le krajevno ali časovno ga prestavi. Če bo osvetljena in pod nadzorom ena ulica, ga bo nasrkala sosednja. Če ne danes, jutri. Z vandali je pač tako kot s pedofili: prikriti, speči, nedejavni motenci niso nič manj nevarni. Ker je takih – upam – končno število, bi jih morali poloviti z zasedami in vabami. Skriti v grmovju naj organi pregona prežijo na čapce, ki kurijo smetnjake, na pijano mulčad, ki ruva klopi in klati luči, ter na primitivno govedo, ki čečka po spomenikih. Ne razumem, zakaj se možje postave, ki so vedno na napačnih krajih, ne poslužujejo takih metod. Glede na to, da v centru Ljubljane nepriklenjen bicikel dobi nogice v manj kot eni uri, bi lahko z osnovno šunjačko akcijo instantno dobili vse kleptomanske đankije, jih po komolcih privlekli do brega in jih z glavo nizdol nekajkrat namočili v Ljubljanico. Drakonsko kazen bi seveda vpeljali tudi za vandale, recimo paniranje v katranu in povaljanje v perju. Potem bi jih ne čakalo posedanje v zaporu, temveč dvanajst ur na dan družbeno koristno delo, kot ga poznajo čez Lužo. Mulec bi petkrat premislil, preden bi zalučal opeko v svetilko.

Skriti v grmovju naj organi pregona prežijo na čapce, ki kurijo smetnjake, na pijano mulčad, ki ruva klopi in klati luči, ter na nekulturno govedo, ki čečka po spomenikih.

Ker nam ne sme biti nemar za okoliš, najsi bo to mesto ali skupni hodnik, ga velja spoštovati. Zaradi sebe in someščanov. Od tega je odvisna kakovost življenja, s tem osebna sreča ter skupna prihodnost. Vandalizem se začne s parkiranjem na zelenici, metanjem čikov po tleh, puščanjem praznih piksen pod klopjo, limanjem žvečilk pod sedeže v kinu, nepospravljanjem pasjega sranja, nagnusnim pljuvanjem in podpiranjem Štefovega zevanja na playback. Ne počnite nič od naštetega, majke vam! V stresnih situacijah zaradi prfoksa, šefa ali žene pa za ventil namesto znašanja nad okoljskimi objekti raje zgazite par pešcev ali razžesnite kakšno betico v virtualnem svetu. Kdo ve, morda bo kak napreden psihiater kdaj predpisal Manhunt na recept.

David Tomšič



Microsoft zbrcal z Liva shekane XB360

Tako kot so to storili pri xboxu 1, so naposled udejanjili tudi pri xboxu 360. Z obnovo softvera, ki so jo v svoje bele zenovske šatulje lastniki pretočili 8. maja, je Microsoft omogočil daljinsko šnofanje tega, če v konzoli tiči 'popravljen' firmware ploščkovnega pogona. Če ob priklopu na servis Xbox Live ta ugotovi, da je pogon shekan, dotični konzoli za vekomaj onemogoči dostop glede na serijsko številko. Ne bana torej uporabnika z imenom na Livu, temveč fizično konzolo. To pomeni, da lahko skesanec recimo kupi nov xbox 360 in pomnilniško enoto, kamor prestavi Live profil, nakar se odtihmal med posipanjem s pepelom in jodlanjem iz dna srca na net priklaplja z nepopravljenim igralnikom. Kaj stori s piratskim, je njegova stvar (recimo ga proda na Bolhi, kar se je masovno začelo dogajati). Nima pa posebne pravice jamrati, saj je lahko dolgo užival tako v zastonjskih igrah kot v nabiranju dosežkov in multiplayerskem igranju za ceno hlebca kruha na mesec.
Ampak idila ni trajala dolgo, kajti le dva tedna po talanju banan so hekerji že ustvarili nov firmware za Samsungov pogon (Hitachijev naj bi sledil), ki zaobide MSjevo preverjanje in spet omogoči nalinijsko igranje z 'varnostnimi' kopijami. Firmware naj bi deloval le na še nebananih xboxih. In večno guncanje med legalnostjo ter ilegalnostjo se nadaljuje.

Kutaragi pred upokojitvijo?

Ken Kutaragi, ata vseh treh igralnih postaj, bo poleti odstopil z direktorskega mesta. Uradna izjava sicer govori o 'strateškem umiku' na funkcijo 'častnega predsednika' grupe Sony Computer Entertainment in o 'naravni zamenjavi generacij', saj naj bi ga nasledil mlajši Kazuo 'Riiiiiidge Raceeeer!' Hirai. Se pa ve, da je v japonskem poslovnem jeziku taka poteza sopomenka za skorajšnjo upokojitev. Odločitev je bržkone plod porodnih težav tretjega monolita, zlasti pa ostrenja odnosov med Kutaragijem in ostalimi Sonyjevimi kravatarji, sploh glavarjem Howardom Stringerjem. Znamenite so bolj ali manj odkrite izjave slednjega, ko je Kena kritiziral, češ da je za playstation 3 prekoračil proračun, ne da bi ga o tem obvestil, da Kutaragi ne komunicira z ostalimi oddelki grupe SCE in da se nasploh obnaša čudaško. Hm, saj ne, da tega igrarska skupnost, odkar je hardverski čarovnik pred leti prepotentno stopil v javnost, ne bi že sama pogruntala. PS3 je računalnik, 4D in to. A kljub vsem hibam in rahli megalomaniji osebka gre upati, da se nekoč vrne za načrtovalno mizico in znova preseneti s konzolo, ki bo definirala sobno igranje. Srečno, Kenčina!

Mario Party 8



Dolgometražniki Final Fantasy, Need for Speed in Hugo, bojte se, kajti Mario Party vam je številčno vsaj za petami! Če primislimo oba dela za game boy advance, bo tole deseta Mariova zabava na nič manj kot četrti Nintendovi konzoli, kar je že pošteno policijskoakademijsko. Sploh ker je humor podoben kot v tem filmskem nizu, saj se mora vse besno prekopicevati, fižolasto prdeti in delati grimase. Na risankast in luštkan način, res, a nas ne morejo pretentati. Zdaj zdaj bo uletel poročnik Harris in vse bo šlo v homoerotičen luft!
Kot je v takih nizih v navadi, novinka ne bo lomila kalupa. Podlaga bo štorijica o tem, kako Bowser polomi naprave v lunaparku, zaradi česar mora klasična druščina (Mario, Luigi, Peach, Wario, Yoshi, Daisy, Waluigi, Toad, Boo, Toadette, Birdo, Dry Bones) v spremstvu dveh novincev – Hammer Booja ter Blooperja – žurirati do onemoglosti, da jih popravi. Način igranja bo tak kot pri družabnih namiznicah v slogu Človeka, ne jezi se: metanje kocke, premikanje animirane figurice lika za določeno število polj ter sprožanje mini iger. Špil naj bi vseboval lep kupek podlag, od tega šest čisto novih in prenešene stare, predvsem pa ogromno izzivčkov. V njih bo treba z wiiljinčastim mešetarjenjem na kup vleči sode z vihtenjem lasa, stresati piksne mehurčkastih žlobuder, loviti frnikole, dirkati, smučati na vodi in snegu, streljati v tarče, krasiti torto, veslati, krasti neizrekljivosti iz pregovorno ogromnega Navijinega ruzaka, loviti ravnotežje na vrvi in še marsikaj. (Nekaj od tega ni res.) Kajpak bomo v vsakem miniču daljinec držali, kot bi tisto na zaslonu počeli zares, recimo ga vihteli kot kavbojsko vrv ali ga balansirali v navidezni vlogi špagohodca. Nekatere igričice bodo kratke, meječe na Wario Ware, druge daljše. Poleg tega bomo pobirali in uporabljali nadgradnje, ki bodo lik priredile določenim situacijam, na primer letenje čez soigralce in sesanje denarja iz njihovih žepov. Pet osnovnih načinov bo, upajmo, prineslo nemalo raznolikosti, tipično število igralcev na plošči pa bo štiri. Če na kavču ne boste imeli družbe – nalinijski modus žal ne bo podprt – bo vloge tekmovalcev prevzela umetna pamet. Ampak saj veste, da je take zadeve daleč najbolj prijetno nažigati z drugimi vrečami kosti in špeha. S televizorjem se pač težko skregaš in nato pobotaš.





Nintendo za wii, 22. junija

Bliskovitost. Natančnost. Nepopustljivost.
Lahko lastnosti svojih programov za računalniško varnost tako opišete z enako gotovostjo?
NOD32 - 50% popust za šolarje, dijake in študente!
eset NOD32 antivirus system
SI SPLET d.o.o., Dolenjska c. 76, 1000 Ljubljana, tel: 01 428 94 05, nod32@sisplet.com, www.sisplet.com
www.nod32.si www.outpost.si www.cloudmark.si www.spysweeper.si

Quake Wars

Tudi Id Software ni več tisto, kar je bil. Razvoj nove Kvake so zaupali zunanji grupi, medtem ko je ata modernih strelјačin, John Carmack, svoje mnogotere talente od kovanja grafičnih pogonov preusmeril k razvijanju raket. Tistih, ki te ponesejo na Luno, da ne bo pomote. Naj bomo torej zaskrbljeni nad usodo prihajajočega stranskega dela v vesolju Quaka? Niti ne. To bržda že veste, ampak vseeno – Enemy Territory: Quake Wars bo masovna spletna strelјačina po matrici Battlefielda oziroma bolj futurističnega Planetsida, saj bomo v njej prvi akterji globalnega spopada v letu 2060, ko se živalska rasa Stroggov spusti nad Zemljo ter spro-





jo radarje in hekajo sovražnikovo mašinerijo, da bi strategom iz zaledja omogočili bombardiranje utrjenih nasprotnikovih linij. Vsekakor obetavno.

No, Carmack je z eno nogo še na zemlji, kajti za potrebe Quake Wars je razvil posebno tehniko nanašanja bitnih kožic na poligonske objekte, ki sliši na ime megatexture. Artisti, ki so za potrebe razgibanosti okolja doslej izdelovali na tisoče različnih teksturic in jih polagali na ogrodje stopnje, zdaj 'preprosto' narišejo eno samo ogromno karto (do velikosti 32000 x 32000 pik!) in jo razmažejo čez vso površino terena. Posledica je bojda huda vizualna raznolikost okolice, čeprav zaviži krvavo jebačino, kakršne svet še ni videl. QW pa kani dotično podzvrst popeljati na naslednji nivo z več elementi. Recimo z ogromnostjo dvanajstih kart, o katerih zajetnosti dovolj pove fakt, da bomo za premikanje z enega konca na drugega lahko poklicali dostavo letečega transportnega sredstva. Vozil (hoverkopterji, tanki, džetpeki, velikanski roboteji ...) bo tudi drugače za vsako od sprtih strani obilo. Piko na i bo pak dodalo izbiranje specifičnih poklicev pred bojem, kar naj bi timskemu sodelovanju dalo svež pomen. Predstavljajte si scenarij, kjer s peščico soborcev jurišate proti fronti in rešetate vse meseno ter tehnološko, dočim inženirji tiholazno sadi-





dajoči znalci pravijo, da je bil Džoni tehnologijo prisiljen razviti predvsem zato, ker se temačnim, ozkim hodnikom naklonjeni pogon Dooma 3 izrisovanju širnih poljav ni posojal najbolje. Umotvor obenem omogoča shranjevanje informacij o določenih fizikalnih lastnostih površine, recimo trenja in zvoka, ki nastane, ko zakorakamo čez travo ali pesek.

Zveni fensi in kul, čeprav bo verjetno med odmevanjem granat in napeto akcijsko-strateško dogajancijo časa za opažanje grafičnih finesic bore malo. In prav bo tako.

Activision za PC, mac, PS3 in xbox 360, poleti



Žaganje tja do zime

Nadebudnim rockerjem, ki s plastično kitaro v roki in televizorjem pred bučo radi izživljajo svoje sanje o tem, kako bi arenarockali, dokler bi raznožke ne naredila sleherna grupie, se ni treba bati brezdelja. Čaka jih namreč čupanja polno leto – morda celo tako polno, da se bo vse skupaj izpelo.

Najprej (v ZDA predvidoma sredi julija, za Evropo ga še niso potrdili) pride razširitev za Guitar Hero 2 na playstationu 2. Guitar Hero Encore: Rocks the 80s se bo imenovala in bo vsebovala komade iz norega obdobja, ko so pajkice, rutice ter olstarke veljale za obvezno opremo mladcev. V takem slogu, kot ga predstavlja Cherry Pie iz GH2, bomo slišali komade 18 and Life (Skid Row), I Wanna Rock (Twisted Sister) in Heat of the Moment (Asia), pa še mnogo sličnih. Lačnih Franzev ne bo.

Rock the 80s bo obenem zadnji proizvod v franšizi Guitar Hero, ki ga bodo razvili izvirni avtorji Harmonix. Mineštra: dočim je Red Octane, založnik Guitar Hera, zdaj del Activisiona, so Harmonixi odbluzili v naročje MTV. Zakaj? Po lastnih besedah zato, da bi ustvarili nekaj novega. To 'nekaj novega' je kljub pacanju Rock the 80s že meso postalo in reče se mu Rock Band, ki ga bodo koncem leta za PS3 ter xbox 360 izdali Electronic Arts. Kot pove ime, bo hec v simuliranju celotnega benda, kar bo zajemalo štiri posebne igratorje – solo in bas kitaro, bobne ter mikrofon za petje. Koliko naj bi vse to stalo, ne povedo, zagotavljajo le, da ne bo predrago. Dodatne komade bo moč kupovati po spletu in prek dotičnega žagati, razbijati ter kruliti z ljudmi iz drugih dežela.

Enako imajo pak v načrtu Neversoft, sicer avtorji Tončka Sokolova, ki so pri Activisionu prevzeli Guitar Hero. Napovedali so namreč uradni tretji del, ki bo predvidoma okrog Božiča udejanjen za PS2, PS3, xbox 360 in wii, spomladi 2008 pa še za DS. Špil so zastavili orenk (zaslužkarsko?), saj se ne bo šlepala na stare kitar'ce, marveč bo ta za vse sobne sisteme nova in brezžična. Za wii, XB360 in PS3 bo brenkalo posnetek Gibsonovega modela les paul, za PS2 pa kramerke. Za nameček bo moč svežim kitaram zamenjati prednje plošče, nabor komadov pa naj bi bil pestrejši, zlasti ker bo nezanemarljiv delež pesmi originalnih, torej ne coverjev. V izvirnih verzijah bomo slišali Sabotage (Beastie Boys), Cult of Personality (Living Colour) in Paint it Black od Stonesov, v naknadno posnetih pa School's Out (Alice Cooper), Barracuda (Heart) in Rock and Roll All Night (Kiss). Vedež o igranju zračne kitare je že planiran.

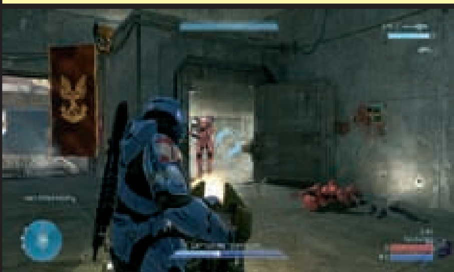


Ubi, ubi žab ... štaj ... em, Days

Medtem ko se je E3 umaknil v omaro in je Leipzig oddaljen še dobra dva meseca, je vedno zajetnejši Ubisoft v Parizu priredil lasten dogodek, domišljijsko imenovan Ubidays. (Slovenski novinarji nismo bili povabljeni; verjetno se bojijo zoprnih vprašanj ljudi, ki jih nimajo na plačilnem seznamu.) Ob novih mini vpogledih v Assassin's Creed, Splinter Cell: Conviction, Endwar in Brothers in Arms 3, so imeli Ubijevci v rokavu nekaj presenečenj. Mednje sodijo napoved igre po angleškem srednjeveškem epu Beowulf, čeprav le zato, ker ima v kina kmalu prisekljati istoimenski filem v režiji Roberta Zemeckisa ter z Anthonyjem Hopkinsom in Joliejevo Angelco v glavnih vlogah; bojda prelomno prvoosebno streljanko Haze; predelavo Dark Messiah of M&M za xbox 360, zvano Elements; in Raymanove nore zajce 2. Obvezni naslovi, kot so licenčnice Naruto: Rise of the Ninja, Lost in pingvinčkasti Surf's Up, so se izgubili med kozarci, glasnim smehom ter naparfumiranimi hotnicami na bregovih Sene.

Halo 3: pisma s fronte

Med niti ne tako zelo malo številnimi srečneži, ki so si zagotovili vstopnico za beta testiranje večigralskega modusa Hala 3, smo se znašli tudi izbrani člani kremastega moštva. Merjenje penisov, ki se je začelo sredi maja in je potekalo na treh kartah (zasneženi Snowbound, zelena Valhalla, obmorski High Ground), nas je v mnogočem prepričalo, da bo tretji del spet uspel upravičiti nehumana pričakovanja klavskih množič. Potrdimo lahko, da sta tako stilski dizajn kot občutek ob igranju klasično halovska in dasi bodo pristaši serije na dolgi rok najbrž najbolj veseli subtilnih sprememb, recimo možnosti polnjenja posamične pokalice pri dvoročnem vihtenju, je absolutnih novosti preveč, da bi jih lahko vse našteli. Recimo: sveža orožja (brzostrelni brute spiker; pojačana verzija spartan laserja; granata brute spike, ki ob eksploziji sprosti točo jeklenih konic; mina, občutljiva na bližino …),



nikoli videni ofenzivno-defenzivni umotvori (sporni bubble shield, v katerem si varen pred napadi; prenosno gravitacijsko dvigalo za doseganje višjih predelov nivojev …), novo vozilo (hitri in okretni dvosedežni mongoose), zaenkrat nekoliko omejena možnost snemanja posnetkov strelskih seans. Kup robe, skratka, katere pravi vpliv bomo znali bolje oceniti od 26. septembra dalje, ko Halo 3 potrjeno izide. Kajpak ekskluzivno za xbox 360.



Id dela na novi igri

... ki ni ne Quake, ne Doom, ne Wolfenstein, ne Komandant Keen. In ne Duke Nukem, bohpomagaj Broussardu in druščini. Zaenkrat neimenovani špil uporablja povsem frišen pogonski motor, ki ga je kakopak sprogramiral guru Carmack. In to je to, vse ostalo je kup nakladanja in šušljanj.

Hour of Victory

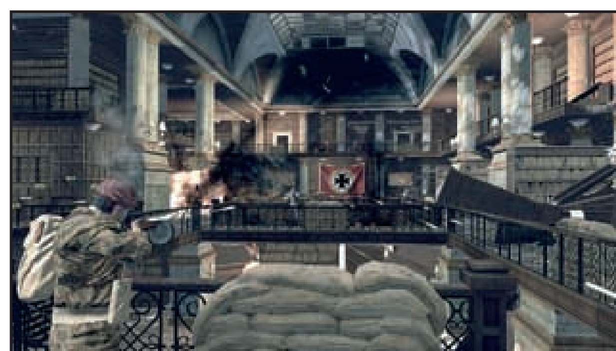
Na to mesto bi kot klobasa v zeljejedko pasal jamranja poln uvod o tem, kako cuzajo to nesrečno drugo svetovno in da se totematske streljačine drenjajo kot Judje v Hitlerjevi plinski celici. A željo po tem, da bi v dotično enkrat za vselej spustili smrtonosen plin in krepali softversko zalego, imamo verjetno bolj kot vi časnikarji, ki smo jih primorani vse po vrsti igrati. Vi kot publika pač nabavite vsako, oh, kaj vemo, sedemintrideseto, in se imate čisto fino.

Nemara bo ta biserček, vreden pozornosti, prav Hour of Victory. Za dotično akcijsko prvoosebno streljačino ima Midway zajetne načrte, saj je novinarsko predstavitev organiziral v germanskem gradu visoko v avstrijskih Alpah. In to ne kateremkoli: prizorišče je bil Burg Hohenwerfen, kjer so posneli klasični WW2-film V orlovem gnezdu z Richardom Burtonom in tedaj še dojenčkoritno gladkim Clintom Eastwoodom. (Opomba za lastnike kabelske TV: stalno ga sučejo na Turner Classic Movies.) Nobeno naključje ni, da bo dotična utrdba prisotna v igri, kjer bomo skozi Severno Afriko in Evropo vodili ne enega, ne dva, ampak tri različne like. Različne po sposobnostih, ne le imenih, kot je to v Odlikovanjih časti! Ameriški komandos bo z nožem napadal od zadaj in iz teme; britanski specialec bo ljubitelj neposrednih strelskih obračunov; za lenuharska šotorska krila pa bo tu čezlužni ostrostrelec. Če bo moč lik menjati kadarkoli, ne povedo, v teoriji pa naj bi igranje z vsakim od soldatov dalo drugačno izkušnjo. Nekako kot Commandos v prvi perspektivi, torej, le da z več krvi in akcije ter brez cigaretnic in pasti za medvede. Midway cilja na hitro dogajanje, ki naj bi pospešilo bitje srca in sprožilo naval adrenalina. Pri čemer kupec seveda laže spregledal pomanjkljivosti, ampak to je že naša profesionalna zloba, hi hi.





Od dobrot kanijo udejanjiti obsežno spletno večigralstvo in šofiranje vsakovrstnih vozil, od džipov prek tankov do letal. Umanjkala ne bo realistična fizika, medtem ko bo za grafiko skrbel zdaj že vsepovsod prisotni in nadmočni stroj Unreal 3.0. Detailiren Svastiken haben, ferdamt!





Načrti so smeli in izid blizu, dvome pak vzbuje ime razvijalca. Nfusion so bili namreč doslej odgovorni za mnjeh Deadly Dozen 2 in obupni Line of Sight: Vietnam. Če so se poboljšali, gut – sicer jih čaka nov pohod na Moskvo. Demo ni navdušil.

Midway za xbox 360, koncem tega meseca

Valkyrie Profile 2

Japonci si izredno radi izmišljujejo fantazijske svetove, včasih pa, zgledujoč se po zahodnjaških kolegih, ipak posežejo po ljudski zapuščini. Takrat se navadno rodi nekaj čisto posebnega, recimo igra Valkyrie Profile za playstation 1 (opis predelave za PSP čitajte v drkamožu). Ta slovi kot unikatna frpjka, zato smo veseli, da nič drugačno ne kani biti nje pričakovano nadaljevanje, Valkyrie Profile 2: Silmeria, ki se enakotako napaja iz bogate, v špilih nerazumljivo zapostavljene severnjaške mitologije. Dočim smo v prvem delu spoznali Lenneth, se kani nadaljevanje za PS2 osredotočiti na nezgode Silmerie, druge iz trojice deviških bojevniških dečev – valkir, ki strežejo bogu Odinu ter zanj po svetu nabirajo duše padlih junakov. Ko se Silmeria šefu iz neznanih razlogov zameri, jo za kazen izžene v Midgard, domeno smrtnikov oziroma Zemljo, koder se naseli v mično telesce princese Alicie. Pri procesu spajanja obeh entitet pa gre žal nekaj narobe in Silmeria, pardon, Alicia, oprostite, Silmeria se odpravi na maščevalen, nekoliko shizofreničen pohod proti bogu vojne.





S tem se spisek originalnosti ne konča, kajti pustolovskega potepanja, kot ga pozna Valkyrie Profile, v novejših frpjih nismo vajeni. Gibanje po lokacijah človeškega kraljestva Dipan bo namreč dvodimenzionalno, v-levo-ali-desno-hodno, četudi se bo okolica izrisovala v tehnično odlični, stilistično božanski 3D grafiki. Drugačna bo posledično tudi mehanika tega specifičnega dela igralnosti, saj bo lutanje tako kot v izvirniku prepojeno z elementi ploščad, recimo s skakanjem po platformah in zamrznjenih sovragih. Bojevanje z dotičnimi bo potekalo na tradicionalnem ločenem zaslonu, vendar bo izrazito realnočasovno in akcijsko usmerjeno. Rešene duše kompanjonov, ki jih bomo v malodane pokemonskem slogu nabirali po deželi, bo namreč moč 'obesiti' na čelne gumbe ploščka, po njih besno ali preudarjeno udrihati in tako graditi spektakularna zaporedja udarcev, katerih veličina bo odmevala do širnih dvoran Valhale.





V navezi z izpiljeno, veličastno štorijo naj bi bilo tako poskrbljeno za s svežino prežeto motorično, umsko in, upamo, čustveno zaposlitev, kakršno pričakujejo tako ljubitelji izvirnika kot dolgoletni igralci vlog. Nič zato, če namerava kapljico izvirnosti pripevati najbolj častitljiva od drkalic stare garde, ne kaka next-gen mašina. Važno, da jo bo, še preden nastopi Ragnarok.

Square Enix za PS2, julija ali avgusta

Rolkarščin konkurenca

EAjev vstop v svet kickflipov smo že najavili in igra Skate za PS3 in xbox 360 zna z vernejšim simuliranjem koleščkanja prepričati marsikaterega privrženca Tonijev (prva slika). Stresanje trikov so obesili na desno analogno gobico, pri čemer boš ob manku natančnosti v stilu resničnega življenja hitro metal čekane po tleh. Prav tako bo važno, pod katerim kotom se boš približal robniku ali ograji, nakar bo fizikalni pogon prevzel simuliranje gibanja in te potisnil bodisi v zdrs, bodisi v ekskurzijo notranjih organov. Skate bo orisoval kariero profesionalnega skejterja, pri čemer bo treba sponzorjem priskrbeti slikovni in video material ter brcati riti na tekmovanjih. Furali so bomo po izmišljenem mestu San Vanelona, koktejlu San Francisca, Vancouverja in Barcelone. Glede na vretje estetike iz vseh por grafičnega stila smo lahko upravičeno slinasti.



In kaj bo novega na drugi strani bodeče žice, kjer je Activision ravno oznanil Tony Hawk's Proving Grounds, deveti del Sokolove mega franšize? Snemanje videa, pravite? Hmm, to gotovo nima nobene zveze s tem, da je za Skate najavljena možnost skoka v ponovljeni posnetek, ki ga boš lahko po EAjevem strežniku delil s svetom? Neeee, kje pa. Vsekakor bo Proving Grounds nadaljeval z norimi kombinacijami, le da jih bomo izvajali v svetu, ki naj bi bil neločljivo povezan z nalinijskim. Pri tokratnem vzponu od bedaka do junaka obljubljajo še več svobode in že kar molyneuxovsko definiranje lika skozi sprejete odločitve ter stil skejtanja. Od lokacij so znane Philadelphia, Baltimore in Washington, kar se tiče novosti v kontrolah, pa najavljajo nadaljevanje načina nail the trick z nail the grab in nail the manual. Žebljev kot še nikoli, na obe igri pa bomo čakali do konca leta.



Planirajo špil Sin City in Jackass

Dolgo so se obirali, saj če katera licenca hrepeni po mutaciji v poligone, je to Mesto greha. Kakšna natanko bo igra – ali igre – in kje se bo pojavila, ne povedo. Ve se le, da so pravice do stripov Franka Millerja (ne filma!) kupili pri Red Mile Entertainmentu, kjer so naredili Heroes of the Pacific, Grip-Shift in, em, Jackass the Game. Ja, tudi ta pride kmalu. Gotovo bo prvoosebna ugankarica, kjer bomo morali midgete zlagati z ritnimi luknjami nilskih konjev!

Tudi koze koljejo, mar ne?

Sony sicer med ruljo ni znan po tem, da bi bil odbit ali kontroverzen – ta imidž sta si bolj ustvarila Microsoft in Nintendo. Vendar pa izdelovalci playstationa znajo biti sporni, če si želijo. Tako so razburili splošno publiko in društva za zaščito živali s prireditvijo za evropsko lansiranje izrednega God of War 2 (opis v predprejšnji številki – špil je seveda za PS2, ne za PS3, kot se nam je zapisalo). Povabljence so pričakali v kožuhe odeti deci in babe s pofarbanimi joški, sredi vsega pa je ležal čisto pravi,



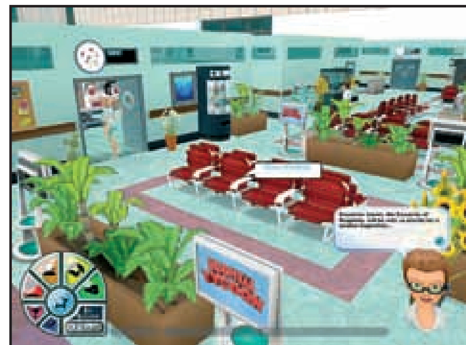
čisto mrtev kozel z odprtim vratom ter razparanim vampom, iz katerega so lahko prisostvujoči žrli še toplo drobovje. No, ne le, da za to ni bilo velikega zanimanja, na štorijo se je obesil angleški tisk, ko so slike izšle v Official Playstation Magazinu. Založnik dotičnega, Future, je tako pod pritiskom razburkane javnosti najavil izrez krvavih slik iz vseh 80.000 izvodov revije, ki je že potovala proti trafikam. Ava Sonyjevcem za jajca, škoda le, da nas niso povabili. Fotografi Daily Maila bi lahko slikali JCT, kako žveči vranico, besno citira Homerja in skuša sesljati pivo iz bradavičk hostes.

Ne, res, prihaja Fifa 08!

Česar gotovo niste pričakovali. Najjača bo verzija za PS3 in xbox 360, za katero planirajo doslej nevideno fiziko žoge (nanjo naj bi vplivali taki dejavniki, kot so kot nogometaševega stopala ter gostota in vlažnost zraka), dodelano animacijo igralcev, ki bodo povsem ločeni od žoge, in menda povsem svobodne finte. Vse skupaj bo kajpak nadgradnja lanskoletnega, pogumno svežega sistema iz Fife 07 za 360ico, ki je bil še krepko nedodelan, a je že nakazal veličino. Med načini igranja pa bo izstopal modus 'be a pro', v katerem bomo v zumiranem pogledu spremljali le enega nogometaša. To naj bi bil prvi korak k viziji nalinijskih tekem enajstih živih fuzbalerjev proti drugim enajstim živim fuzbalerjem, ki naj bi jo FIFA dosegla ob svetovnem prvenstvu 2010.
Ločena od tega morda res nadmočnega poskusa bo inačica za PC, PS2 in PSP. (Igrica za DS bo kajpak spet samosvoja, a od nje ne gre ravno pričakovati česa velikega.) Pravijo, da bo to zadnja Fifa za playstation 2, kar daje upanje, da bodo osebna računala dva tisoč osmega le dobila tisto verzijo, ki si jo zaslužijo. Letos bo pak treba očitno biti zadovoljen s piljenjem stare osnove, slične Pro Evu. Njen glavni kavelj bo sodelovanje dveh živih špilavcev v modusu 'be a pro co-op season', kjer bosta s kolegom skupaj prispevala k uspehu moštva. Poleg tega obljubljajo še manj občutka tračnic, boljšo pamet in druge običajne floskule.
Mimogrede, ta čas Konami že pridno dela na bojda orenk next-gen Pro Evu za PS3, ki naj bi ga bilo že zdaj več kot 20 GB. Zanimiva bo še bitka!

Hospital Tycoon

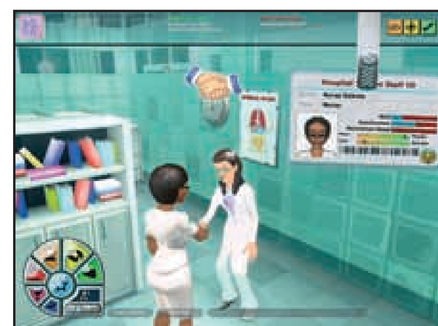
Špil se od svojega navdiha, Bullfrogove Theme Hospital iz leta 1997, ne bo pretirano oddaljil. Igralca bo obul v pološčene čevlje glavnega upravitelja bolnišnice in mu prepustil nadzor nad vsem. In ko zapišemo vsem, s tem mislimo dobesedno na vsako malenkost. Spisek obveznosti bi vsakega direktorja koj spravil na rob pameti, saj bo treba za začetek lastnoročno graditi operacijske sobe, čakalnice, ambulante in lekarne. Dotične bomo nato opremili in okrasili z vsem možnim, od operacijskih miz ter nujne mašinerije do pepelnikov, lončnic, klopc in avtomatov za osvežilne pijače. Potem bo na vrsti najemanje osebja, dotičnega nadaljnje uposabljanje, raziskovanje bolezni, skrb za podanike ... Zanimivo bo videti, kako se bodo avtorji ognili tipični pasti tajkunov: nezanimivosti, ko zadeve zalaufajo. Saj veste, dokler je treba paziti na poslednji kovanec, se od igre ne moreš odlepiti. Ko postaviš poslednji strojček, raziščeš najhujšo bolezen in spremljaš avtomatsko delovanje svoje mojstrovine, pa zadeva rata dolgočasna.





Nemara je pravi odgovor na to pocukrani štorijalni način, zasnovan po zgledu priljubljenih dohtarskih nadaljevank. V roke bomo dobili dodobra opremljeno bolnišnico in se bomo prvenstveno osredotočali na odnose med zaposlenimi. Sicer bo treba še vedno opravljati vse prej našteto, toda v središču pozornosti bodo zdravniki, ki nabadajo seksi sestre, bolniki s posebej čudnimi simptomi, zlobci, ki želijo uničiti naše zdravilišče, nepredvideni dogodki in podobno. Sliši se kul, posebej ker naslov to plat predstavlja na humoren, zajebantski način. Samo, da ne bodo preočitno kopirali Theme Hospital, misleč, da se ga nihče več ne spomni.
Glede na to, da bi moral Hospital Tycoon iziti ravno ob zaključku številke, na končno mnenje ne bo treba čakati dolgo. Do takrat pa spihajte prah s Theme Hospitala in obujajte spomine. Nemara vas ozdravijo.

Codemasters za PC, je bržda že vun



igabiba
IGABIBA.JOKER.SI
- več kot 1500 artiklov
- računalniške igre, playstation 2 xbox 360, psp
- namizne igre, karte magic
- vsakomesečna nagradna igra
- cenejši nakupi za zveste obiskovalce

Trust



Računalniški volan
Trust GM3400

USB volan s pedali. "Vibration feedback" nudi prvovrstne užitke pri vožnji. Z gumo prevlečen volan, občutljivost volana nastavljiva na 6 različnih stopenj. Združljiv s PC in Playstation 2 konzolo.

54,99 € 13.178 SIT



Gamerska tipkovnica
Speedlink Razer Tarantula

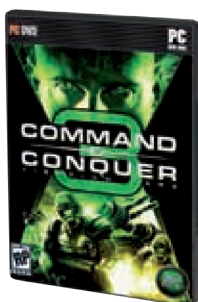
Prva tipkovnica razvita iz strani gamerjev za gamerje. "Antighosting" funkcija za neomejeno število istočasno pritisnjenih tipk. 10 programsko nastavljivih tipk. Izhod za slušalke in vhod za mikrofon. Slovenski nabor znakov.

99,99 € 23.962 SIT





PC DVD-ROM



PC igra
Command and Conquer:
Tiberian Wars

44,99 € 10.781 SIT



3000:1

2 ms

DVI

22" široki LCD zaslon
LG L226WTQ

Ločljivost 1680x1050. Odzivni čas 2 ms, kontrast 3000:1, svetilnost 300 cd/m². DVI vhod z HDCP, TCO-03. Garancija 3 leta.

359,00 € 86.031 SIT



PCX computers







Core 2 Duo 2,13 GHz

2 GB ram

400 GB hdd

GeForce 8800 GTS 320 MB

Gaming računalnik
PCX Galateja 2

Procesor Intel Core 2 Duo E6420 2,13 GHz, pomnilnik 2 GB DDR2 533 MHz, trdi disk 400 GB sata2, DVD±RW zapisovalnik, gr. kartica Asus GF8800GTS 320 MB, napajalnik ATX 570W. Čitalec pomnilniških kartic. Garancija 1 leto.

1.099,00 € 263.364 SIT

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

Bofex d.o.o. - skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 15. 06. 2007 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1€ = 239,64 SIT.

Sveže karaoke za PS3

Medtem ko Sony izdaja pretežno povprečne samostojne razširitve karaok Singstar za playstation 2, namerava kmalu, morda že ta mesec, najbrž pa julija, poslati v štacune verzijo za playstation 3. Ta bo po videzu zelo podobna stari in bo delovala tako z mikrofoni za PS2 kot novimi, brezžičnimi. Trideset komadov bo na ploščku, od Toxic (Britney Spears) prek I Don't Fell Like Dancing (Scissor Sisters) do Hey Ya (Outkast). No, osrednja finta bo v nalinijski



povezavi, saj bomo lahko naboru pridružili ničkoliko pesmi iz spletne štacune SingStore. Od tam jih bomo vlekli za bojda človeško ceno, primerljivo s servisom Itunes, se pravi za slab evro po kosu. Za lansiranje naj bi pripravi 350 štiklov, nakar naj bi jih vseskozi dodajali, med drugim v obliki paketov. Med komadi naj bi ne bili le hiti z MTVja, marveč tudi bolj nišne zadeve (Therionov najbrž vseeno ne bomo ugledali). Skladno z internetno usmeritvijo bomo lahko imeli lastno spletno stran v slogu MySpaca, kjer bomo navedli svoje najljubše komade ter tja obesili slike in videotke tega, kako zlorabljamo trud skladateljev.
Le nekaj je kočljivega: to, da Sony Slovencem še vedno onemogoča dostop do plačljive robe v starocelinski internetni trgovini za PS3. Prijaviti se je sicer moč kot ameriški uporabnik, ampak ker bo SingStar evropski produkt, zna biti, da se bomo lahko za kupovanje dodatnih pesmi obrisali pod nosom.

Uwe goes Postal

'Ma rajši ku Kristus bi trpu na križu, rajši bi fasu enu krvavu grižu.' Tako poje Iztok Mlakar in ni dvoma, da je bil enakih misli marsikdo, ki je za ogled umotvorov kronično nesposobnega nemškega režiserja Uweja Bolla odštel cekin. Pravzaprav so filmi, ki jih ta zelježera krota stalno gradi na igrarskih licencah, tako zanič, da so že dobri, in si jih gotovo velja ogledati za splošno izobrazbo. Iz tega razloga smo na natlačenko 148 zapekli njegov House of the Dead, ki je uradno eden najslabših filmov vseh časov, prejšnji mesec pa Alone in the Dark, ki je za dva pasja bobka boljši. Toda materiala nam ne bo zmanjkalo, saj rotenje skupnosti in novinarjev, naj preneha s snemanjem, na Uweja nima vpliva. Pripravite torej odmaševalnike sekreta, saj prihaja Boll(ocks)ov novi izdelek. To je Postal, v katerem bomo spremljali geste osebka po imenu, um, Postal Dude, ki se zaradi vsega hudega v mestecu Paradise odloči postati kriminalec. Bojda se zaplete s talibani, bradatim Osamo in predsednikom Grmom ter končno uprizori sifilitično krvavo jebačino, ki smo jo vajeni iz obeh iger. Kot nalašč za praznovanje desete obletnice serije Postal, katere nadaljevanje je kajpak v pripravi, izide pa prihodnje leto za PC, macintoshe ter xbox 360. Morda jim parodiranje nasilnosti v igrah v tretje zares uspe, dočim so upi za Bolla razumljivo manjši. Tako kot za njegove naslednje projekte Bloodrayne 2 (2007), Far Cry (2008) in Alone in the Dark 2 (2009). Kje pa se je izgubil Dungeon Siege, pa raje sploh ne baramo.

Overlord



Največji mamojebec v Gospodarju je bil brez ugovarjanja Sauron. Imel je hud šlem, carski stolp in milijon grdih služabnikov. Ni čudno, da ima toliko posnemovalnih slaboritnežev – praviloma po enega v vsaki fantazijski igri. Zato se nam zdi skrajno nedomiselno in dolgočasno, da venomer igramo samo neke viteške dobričine, ki vračajo red v deželo. Mar niso ravno špili tisti, ki naj bi nam nudili vloge, nedoživete v resničnosti? Hočemo postati zlorad coprnjak, ždeč na zlostnem prestolu v najvišjem štuku zlega turna, obkrožen s hordami zlokobno režečih kreatur, ki samo čakajo na zlohoten ukaz, da se zlonamerno znesejo nad okoliško drobnico. Hočemo lučati zlonosne čarovnije nad nedolžne pare, hočemo zložiti njihove glave na z'lo velik kup in hočemo zlogoma zlomiti vse zloščene zlote. Na zlosrečo ovc in njihovih lastnikov bo naša zlost kmalu prišla z'lo do izraza. Zlomasterji namreč pripravljajo zloigro Overlord, katere zlobit bo ravno zlodejstvo.
Še pomnimo Dungeon Keeper, domiselno strategijo, v kateri smo gradili podzemne temnice in nato bajne zaklade branili pred tatinskimi junaclji. Tale izdelek sledi zgledu, le da se seli na površje. Poleg tega ne bomo več le branili lastnega brloga, marveč bomo po večini napadalni. Obenem zadeva ne bo strategija, marveč akcijska frpjka oziroma frpjska arkada. Ampak pomembno je zlo. In počeli bomo resnična hudodelstva, recimo pobili ves zaselek ali prevarali svojo cipo, priklenjeno k skednju. Pri nečednih poslih in maščevanju nad sedmimi junaki nam bodo pomagale črede goblinastih kreatur več kalibrov. Eni bodo klasični bojevniki, drugi lučalci ognjenih krogel, tretji zdravilci ... Nekaj taktike, koga vzeti na pohod in kako ga uporabiti, bo zatorej na mestu. Krvoločna bitjeca naj bi bila pametna in precej samostojna, dasiravno jih bo mogoče dodatno usmerjati. Na xboxu 360 bo leva gobica rabila nadzoru osrednjega zli-človeka, desna pa bo prava za pomagače (na PCju je zato že vnaprej priporočen taisti joypad). Temeljni lik bo naokoli lučal uroke in mlatil z buzdovanom, pri čemer se bo kalil, z nagrabljenim zlatom širil svoj stolpič ter posledično dobival novo opremo in moči.





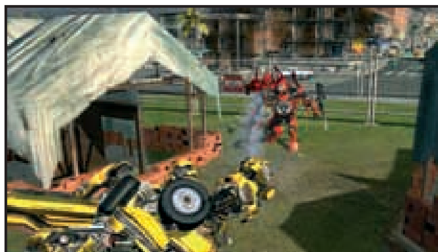
Poleg izvirnosti bo pomemben element Overlorda duhovitost. Črna in zla, se razume. Največjo vlogo zabavljačev bodo seveda igrali naši miniončki, ki se bodo ščipali, na beticah nosili buče in piskre, zavili v gostilno na pir in počeli še nebroj neumnosti. Teh naj ne bi zmanjkalo vse do zadnje misije, do katere bomo prišlo po kakih tridesetih urah igranja. Nato bo na voljo še dvoigralstvo po mreži, bodisi zlodej na zlod'ja, bodisi sodelovalno. Za predpripravo sklanjajmo 'zli zlomek'!

Codemasters za PC in xbox 360, julija



Transformers

Malo pred prihodom na naša velika platna (16. avgust) bodo Transformerji prilomastili tudi na igralne sisteme vseh sort. Dopremili bodo tretjeosebno akcijado z veliko mlatenja, nekaj vozakanja in celo merico frčanja. V glavnih vlogah kajpada ne bodo mehkužni toplokrvci, marveč roboti iz vesolja, sposobni preoblikovanja v vozila. Zgodba bo sledila filmski in stroji bodo prišli na Zemljo merit moči. Sejanje zla in razdejanja bo neizbežno in že na začetku se bo treba izreči, kateri strani se želimo pridružiti.





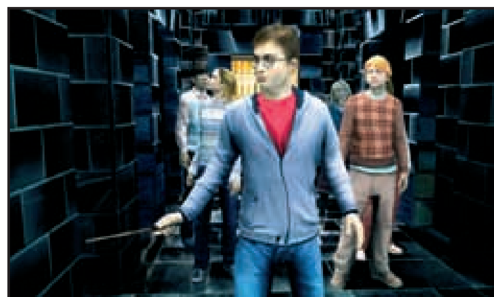
Kot dobri Autoboti bomo Zemljo skušali obvarovati pred uničenjem, medtem ko si bomo v plehu zlobnih Decepticonov dajali duška ter upepeljevali vse pred sabo. Dvigniti in zabrisati bo mogoče praktično vse, vključno z deli premaganih robotov, avtomobili in zabojniki za ločeno zbiranje odpadkov. Posebej zažigalno bo hipno spreminjanje oblike, kjer se avtorji še posebej trudijo s podrobnim videzom. Naloge bodo raznovrstne in se bodo odvijale na prostranih prizoriščih, naphanih s postranskimi aktivnostmi v slogu dirkanj. Jasno, da bodo izkoristili posebnosti posameznih igronaprav, recimo wiijevega in PS3jevega nagibalnega nadzora za usmerjanje letal. Da bi ljubitelji do kraja padli v trans, so najeli celo nekaj izvirnih govorcev iz dve desetletji stare risane serije. Ker ob tej frajerski mašineriji težko ostanejo ravnodušni še taki skeptiki, bi bilo res fino, ko bi bila igra vredna zvenečega imena ter vsega obfilmskega pompa!

Activision za PC, PS3, xbox 360, wii, DS in PSP, julija

Harry Potter 5

Ja, nič manj kot peti uradni filmski špil (Quiddich je bil odvrtek) z lončarskim kosmatinom bo Harry Potter and the Order of the Phoenix, katerega datum pojavitve v trgovinah je 29. junij. Golobrsi očalasti magič se bo po tradiciji vrnil na Bradavičarko za novo šolsko leto, kjer bo odkril razklano občestvo zaradi svojega srečanja z vstalim Mrlakensteinom. Lahko si mislite, da bo hakeljc v tretjeosebnem tekanju, raziskovanju, skakanju, copranju in zbiranju. Ampak tokrat naj bi bilo vse dosti manj na tračnicah, saj kani biti Feniksov red odprte sorte špil, tako kot GTA ali pred kratkim na PS2 izdani Canis Canem Edit. Peskovniška zasnova naj bi omogočala docela nepremočrtno izpolnjevanje nalog ter prosto lutanje po šoli in okrog nje. Bradavičarkino poslopje in okolico kanijo izdatno razširiti in upodrobniti, igrali pa ne bomo le kot Harry, ampak tudi kot Sirius, Fred, George in Dumbledore. Špil nameravajo izdati za vse – in s tem mislimo VSE – aktualne sisteme, od računal (PC, mac) do sobnih konzol prejšnje ter zdajšnje generacije (PS2, PS3, wii, xbox 360), ročnih drkalic (DS, PSP, GBA) ter mobilnikov. Na playstationu 3 in wiiju in bo seveda moč delati čirečare tako, da bomo z igratorjem mahali po luftu. Ah, ta this-gen magija ...



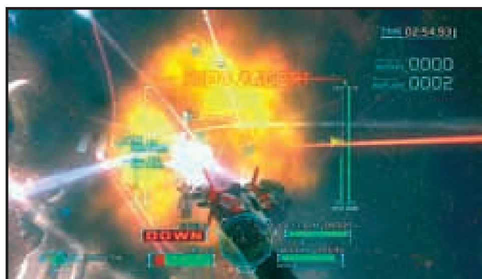


Electronic Arts za ama vse, konec junija

Project Sylpheed

Pričujoči naslov spada v koš iger, ki jim nehvaležno redko uspe preskočiti konfine rodne Japonske. Saj, porečete, vesoljski postreli-jih-vse ali shot'em-upi, kot jim rečejo izobraženi, spadajo na avtomate v osemdeseta, na 16-bitne konzole v devetdeseta ali kvečjemu na Xbox Live Arcade današnjika. Res? O, seveda drži, da bo šlo pri Project Sylpheed za igralno dokaj minimalistično pogruntavščino.

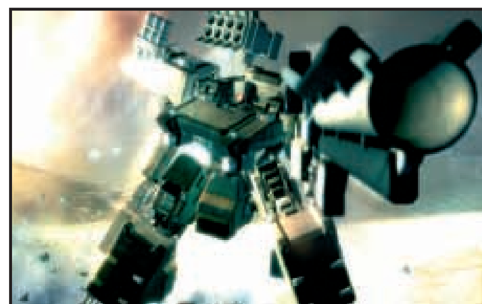




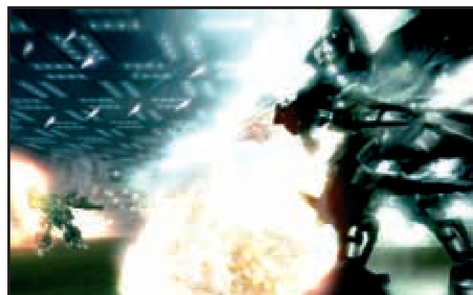
Svojevrstno 'priznanje krivde' je že nižja cena, po kateri naj bi špil predvidoma tržili tostran oceana. Kljub temu pa njega roditelji pravijo, da so med stopnje zadegali dovolj vsebine v maniri odklepanja zagamanih dosežkov in spremljanja smiselne zgodbe, ki bo prikazana potom slabe ure prvovrstnih animacij. No, največ časa bomo kajpak preživeli v vesolju za krmilom plovila in uživali v starošolsko arkadnem iztrebljanju ladjic in šefovskih nadplovil, ki pa bo tako le po namenu, ne pa tudi v obliki. Brezmirje bomo občudovali v polni svobodi, ki jo prinašajo tri dimenzije, saj bomo plovilce gledali od zadaj in švigali v poljubno stran neba kot v Wing Commanderju, dočim bo zaslon pokal pod nečloveško količino sovragov, eksplozijami ter najrazličnejšimi svetlobnimi učinki, ki nam bodo iz možganskih globočin na dan priklicali latentno božjast. Hja, ljubitelji žanra se bomo tresli tako ali drugače.

Square Enix za xbox 360, ta mesec

Armored Core 4



So stvari, ki se jih moški nikoli ne naveličamo. Na primer drkanja, športnih avtomobilov in velikanskih robotov. Resno, komu ti niso neizmerno kul? In medtem ko bodo množice v kinodvorane hitele na ogled oživitve legendarnih Transformerjev, bomo zapečkarji fasali Armored Core 4. Četrta inkarnacija, ki je pravzaprav že dvanajsta, premise ne kani dosti spreminjati. Spet bomo Raven, heroj, ki se v sedlu ogromnega kovinskega hrusta na strani upornikov bori proti megakorporacijam, ki bi rade po svetu posadile rožice in mu medtem zavladale. Misij bo več kot trideset, obljubljena pa je izredna scenska razgibanost. Urbanim in kanjonskim lokacijam se bosta pridružila visokooktanska akcija na zasneženih planotah in izmenjevanje nežnosti v puščavskih nevihtah ter celo ponoči, v čisti temi. Slednjo bo prebadala le svetloba laserjev in ostalih futurističnih orožij ter pospeševalnih in defenzivnih tehnoloških nadevkov, s katerimi bo kot vedno moč opremiti zvestega meka. Tako ob igranju z računalniško vodenimi enotami kot proti največ sedmim živim osebkom po spletu. Ker bodo modernim standardom poleg grafike baje podredili tudi tretjeosebni nadzor nad mehanskim podložnikom, si morebiti lahko obetamo špil, ki bo izpolnil večino standardnih visokoletečih obljub.



From Software za PS3 in xbox 360, ta mesec



Wing Commander Arena

Ko se je slavno ime Vinka Manderja pred časom pojavilo v naslovnih vrsticah igrarskih portalov, so srca poskočila. In usahnila, ko se je zvedelo, da bo Arena dolpotegljiva igr(ic)a na servisu Xbox Live Arcade. Mi pravimo: bolje nekaj kot nič. Tudi zato, ker so avtorji v zadevščino očitno vložili nekaj truda, tako da ne bo šlo le za nategunsko izrabljanje dobrega imena. Špil bo ležerna tretjeosebna (bogoskrunsko?) vesoljska streljačina, v kateri se bomo borili na strani človeštva ali mačkastih Kilrathijev. Samotarsko se bomo pomerili v pošiljanju žarkov in raket proti botom ter uničevanju asteroidov in neskončnih valov sovražnih ladjic. Na voljo pa bo tudi spletna večigralnost za šestnajst duš, ki bodo lahko izbirale med osemnajstimi lažjimi in težjimi plovili. Hm, morda bo špil tudi brez prisotnosti žalostnega frisa Marka Hamilla vreden svoje cene. Nizke, kakršna bo. ***Electronic Arts za xbox 360, poleti***



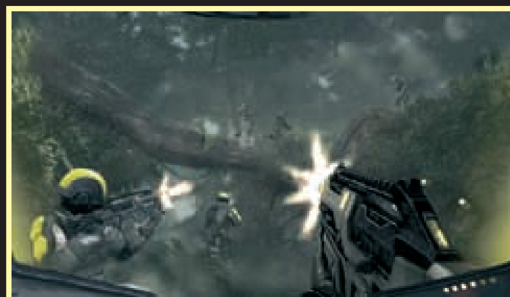
BlackSite: Area 51

Hec z Midwayjevo streljanko Area 51, polnogibalno obnovo nekdanje pucačine z avtomatov, ki je bila pripeta na tračnice, je bil v tem, da ni bila tako zanič, kot bi po vseh pravilih morala biti. Enako zna biti z nadaljevanjem, kjer se bodo alienski nestvori prebili iz varovanega območja in jih bo treba klati ne le po hodnikih, marveč zunaj. Midwayjev austinski studio, v katerem se skrivajo delci razsutega Looking Glassa, obljublja dosti: sodelovani modus, upoštevanje fizike, sesuvanje okolja, strašljivost in s tem povezan vpliv morale na obnašanje sotrpinov, skupinsko sovražno umetno pamet. Demo za 360ico ni navdušil, ampak bomo videli, ko čekanasta nesnaga naposled uide.

Midway za PC, xbox 360 in PS3, poleti



Haze



Haze je nova izvirna znamka skupine Free Radical Design, odgovorne za serijo odličnih konzolastičnih streljank TimeSplitters. Leta 2048 se bomo zaredili v čas, ko Nata ni več, zato večina zahodnih držav za svoje vojne najema usluge orjaške korporacije. Nastopili bomo kot biološko izboljšan soldat in uleteli v Južno Ameriko, da bi se znebili pregovornih upornikov, toda v treh dneh akcije naj bi se nam življenje orenk spremenilo ... Po eni strani bomo sicer v klasičnih prijemih uporabljali megastična futuristična krepela in šofirali vozila. Prelomen pa naj bi bil 'nectar', droga prihodnosti, ki nam bo izboljšala sposobnosti, a slabšalno vplivala na telo in dušo. Od tu naj bi izvirala odrasla izkušnja, ki bo igralca spodbodla k razmišljanju, namesto da bi zgolj užival v špricajočem adrenalinu. Obljubljajo še povsem neprekinjeno izkustvo, brez potikanja po menijih in nalagalnih zaslonov, ter sodelovalno igranje ne za dva, ne za tri, ampak kar za štiri žive osebke.

Ubisoft jeseni za PS3, kasneje morda za PC in xbox 360



The Club

Ma ke koza? Avtorji dirkačine Project Gotham Racing, Bizzare, delajo brutalno tretjeosebno nažigačino?! To bo apn! Morda, toda jedro moštva je izkušeno v te sorte početju, saj je sestavilo izkrivljeno pobijalnico Fur Fighters. In izkustvo potrebujejo, saj kani The Club poživiti tretjeosebno streljanje, ki sta ga Gears of War in Advanced Warfighter stisnila v taktično kukanje izza zidov. Hec bo v brzopetem, eksplozivnem, adrenalinskem pokanju kanalj kot posledici spopadov za zabavo dilerjev drog, novopečenih milijonarjev ter aristokratov. Izkušene strelce (= nas) bodo postavili nasproti kupov kanonfutra, nakar naj leti svinec. Grdavže pa bo mogoče s hladnimi orožji odstranjevati tudi od blizu, kjer bodo nastopile kombinacije. Igro bodo definirale kratke stopnje, napeto dogajanje, raznolike osebe, nalinijski del in točkovanje za uboje v nizu, kar podlaga trudu za stoodstotni izkupiček. Kdor je imel rad Doom, bo imel rad The Club! ***Sega za PC, PS3 in xbox 360, letos***













Starcraft 2

V dneh pred 19. majem smo igričarji bolj slabo spali. Bližala se je namreč Blizzardova prireditev World Wide Invitational v Seulu, za katero so obljubljali napoved svojega naslednjega velikega projekta. Na srečo to ni bil Starcraft v obliki spletnega frpja, saj bi to zaprmej pomenilo konec civilizacije, temveč so odgrnili tančico z uradnega nadaljevanja legendarne strategije v običajni obliki. Iz množice predavanj je razvidno, da Viharniki ne bodo počeli revolucije, in SC2 je videti predvsem kot prelakiran predhodnik. Tu so znane tri rase: človekoliki Terrani, misteriozno kul Protossi in aliensko gomazeči Zergi. Tu so kristali in plin, značilni risankasti slog s predimenzioniranimi plečatimi frajerji ter ZERG RUSHI KEKEKE! Celo prizorišča so videti na moč domača, je pa novi pogon seveda povsem v 3D. (Zanimivo je, da se Blizzard ni odločil slediti noriji okrog DX10, zato bomo igro lahko v vsem sijaju poganjali tudi na XPjih.) Srž špila ostaja hitrostno klikotavo vodenje treh dobro uravnoteženih strani, toda nekaj reči bo vendarle novih. Številčna omejitev enot naj bi bila precej višja, skupine pa brez nje, zato ne bo jajcanja z deseterico skrbno razvrščenih škratov in herojem (teh sploh ne bo), temveč čista glavopreč akcija s tja do tristo enotami. Dotične bodo kajpak mešanica starih in povsem novih, vse pa bodo pozirale z novimi specialkami. Grafični učinki so že sedaj imenitni – ko protossovska ladja vrže doma pridelano črno luknjo v sovraga, slednjega prav pedantno predela v rezance.
Igro naj bi skrivoma izdelovali že od leta 2003, ko so končali z razvojem Warcrafta 3, vendar Blizzardovci v svojem slogu nočejo dajati nobenih obljub o točnem datumu, razen tega, da ta še ne bo napočil letos. Zatrjujejo le, da ostajajo zvesti samo PCju in da bomo ob enoigralski štoriji, ki se loteva časa po Brood Wars, spuščali čeljust. Utrgan prikolični video daje vedeti, da se ne hecajo. Nekje ob izidu napovedujejo tudi korenito nadgradnjo svojega nalinijskega servisa Battle.net, da se bomo lahko konkretno klali. Pa gradili bomo pylone. In zalegali overlorde. Ja, Starcraft 2. Prekleto, bil je že čas.

Blizzard za PC, 2008









NFS ProStreet

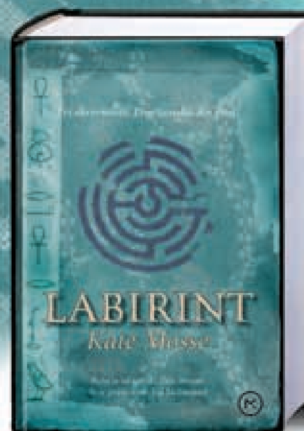
»Need for Speed vsako leto!«, so pred leti sklenili na EAjevi skupščini okravatenih mož. Rezultati so nam znani: ponavljanje že videnega in nategancija v nedogled. No, sedaj celo razvijalci sami neuradno priznavajo, da je bil Carbon le mašilo za zadovoljitev delničarjev, ampak tale del, ki ga sestavljajo bojda že poldrugo leto, bo pa po njihovih besedah res nekaj novega. Na žalost se serija ne vrača na svoja izvirna pota, marveč vztraja pri frizersko-kozmetično-postavljaški noti. A po oznanjenem sodeč ProStreet, kot nosi podnaslov enajsti del, vseeno ne bo nova izpeljanka nedovoljenega poličnega dirkanja. To pot se bomo udejstvovali v uradnih, legalno organiziranih dogodkih širom sveta, bodisi na zaprtih cestah, bodisi na dirkališčih. To koj pomeni odsotnost prostega fijakanja, prometa in modrih drekcev-kakcev. Preizkušali se bomo v štirih disciplinah: pospeševanju, driftanju, klasičnem dirkanju in doseganju najvišje hitrosti. Pri tem bomo mogli in morali za vsak način ustrezno predpripraviti avto. Tisti za doseganje najvišje hitrosti gotovo ne bo kul za ovinakasto dirko. Do sem nič novega, kajneda? A tisto, po čemer se bo ProStreet ločil od predhodnikov, bo fizikalni oziroma vozni model. Obljubljajo namreč najbolj verno volaniziranje v seriji doslej. Na pamet bi dejali, da nekaj sličnega Test Drive Unlimited. Za nameček bo dodan poškodbeni model, tako občuten kot v obliki lepo olupljenega pleha, odpadle plastike in odbitega kolesa. Sicer sta en ali dva NFSja v zgodovini že imela nek bedni element, ki je spominjal na poškodbe, vendar naj bi bilo tokrat to udejanjeno tako, kot se zagre. Zlet s ceste ali ovitek okoli kandelabra bo pomenil končanje tekme. Nič reštartanja. Še več: če se nam bo nesreča primerila znotraj prvenstva, bomo morali nadaljevati z drugim avtomobilom, četudi neprimernim za disciplino. Posamičnih spojlerjev, pragov in odbijačev ne bo več, le celostni kiti, vključno z nadgrajenim modeliranjem iz Carbona (auto-sculptom). Ta bo sedaj skrbel tako za estetiko kot za vozne lastnosti: bolj kot bodo deli aerodinamični, bolj bo avto letel, a slabši oprijem bo imel. V testisirni namen bosta na voljo tako vetrovnik kot dinamometer. Se gre novega NFSja veseliti? No, nekaj je gotovo: vozil se bo gvišno odlično.

Electronic Arts za povsem čisto vse perone, novembra

Tri skrivnosti. Dve ženski. En gral.

LABIRINT

Kate Mosse



“Požri se od zavisti, Dan Brown. To je prava stvar.”
Val McDermid

Mladinska knjiga Založba, d. d., Slovenska 29, 1000 Ljubljana

Najhitrejše naročanje: 080 12 05 www.emka.si

Mladinska knjiga
Hiša dobrih zgodb











GTA IV

Ruska mafija je Madonna kriminalnega podzemlja (vsi konkurenti se je bojijo, vsi ji zavidajo in vsi bi jo nategnili ob prvi priliki), zato ni čudno, da bo protagonist enajstega dela franšize Grand Theft Auto na moč ruski. Vzhodnoevropejcu bo ime Niko Bellic – kar sicer zveni bolj vojvodinsko kot vojvodsko, ampak dobro – in bo žrtev starih grehov, tako kot Carl Johnson v San Andreasu. Kot brezvesten malopridnež je ubijal, tihotapil ter prodajal ljudi in čeprav si želi začeti znova v prenovljenem Liberty Cityju (New Yorku iz GTA3), mu preteklost tega ne bo pustila. V objemu novega grafičnega pogona RAGE se bomo prosto furali po petih verno poustvarjenih delih orjaškega Velikega jabolka, katerega prečenje bo zahtevalo vsaj uro. Premikanje bo nadzoroval fizikalni pogon, moč bo plezati bo telefonskih štangah in požarnih stopnicah, se preoblačiti (bildanje iz SA so izpustili), potovati z avtobusi in vlaki, gaziti folk, žurirati s hotnicami ... Kraja avtov bo tokrat bolj zapletena, saj se bo treba k želeni gari priplaziti, razbiti steklo in nato zvezati žice. Med vožnjo bomo lahko izbirali med štirimi pogledi, med streljanjem pa se bo kamera postavila nad junakovo rame. Potrdili so tudi večigralstvo, niso pa povedali, kakšno natanko bo. Ampak vas seveda zanima, če špil pride na PC. O tem še niso golsnili ničesar, toda ker je doslej pot na računala našel še vsak pomemben GTA, velja biti optimist. 2008, torej.

Take2 za playstation 3 in xbox 360, 19. oktobra

Še en uporaben slovenski gadget

Nabor Vistinih obstranskih zmenet vztrajno raste in med njimi je najti kopico zanimivih nucnikov, ki jih je izgotovila domača pamet. Enega takih je ravnokar uvedel vseznani iskalni portal najdi.si. S preprostim, a dovršenim pripomočkom so dobršen del funkcionalnosti spletišča prenesli neposredno na Vistino namizje. Zadevščina ponuja več kategorij iskanja, natančneje po spletu, večpredstavnini, novicah in e-poštnih naslovih, povrhu pa nudi osnovno interakcijo s priljubljenim interaktivnim zemljevidom in zastonjsko pošiljanje esemesov (če ste bolj preganjavične sorte, si prečitajte pogoje uporabe – zabeleženo bo čisto vse, vključno z vsebino sporočila). Gizmo najdete na *www.najdi.si/gadget* in ako ste reden uporabnik dotičnega iskalnika, ni razloga, da si ga ne bi namestili.

Razpečanih štirideset milijonov Vist

Zadnje mesece je bilo moč večkrat slišati, da se Razgled ne prodaja niti približno tako dobro, kot so načrtovali. Za razblin teh govoric je poskrbel sam Gates, ki je sredi maja na srečanju Windows Hardware Engineering Conference povedal, da z uspehom Viste ne bi mogel biti bolj zadovoljen. Po uradnih podatkih je v stotih dneh od januarskega izida kupce našlo že čez štirideset milijonov izvodov, kar je nekako dvakrat bolje od prodaje XPjev v enakem razdobju. Skoraj osemdeset odstotkov skupnega števila predstavljajo popolnejše inačice, ki vsebujejo podporo Aeru in drugim bonbončkom.

Iphone 29. junija

Američanom ni več treba ugibati, kdaj bodo svoje zamaščene prste lahko položili na fensi zaslončke iphonov. Priprave so očigledno končane in skladišča polna, kajti Apple je na *www.apple.com/ iphone/ ads/* objavil četverico reklam, ki se zaključijo z veselim "Coming June 29". Komunikatorje bo tržil operater Cingular in bodo stali 600 dolarjev plus tax. O evropskem izidu po drugi strani še vedno ni dosti znanega. Vse kaže, da bomo dobili nekoliko prevetren model, ki bo izkoriščal tretjegeneracijska omrežja (čezlužniška naprava podpira le EDGE), vendar ni jasno niti, kdo ga bo prodajal. V igri so Orange, T-Mobile in Vodafone, dočim se govori o cenah med petsto in sedemsto evri.

Najtanjšejšejši prenosnik

Manija nad lahkimi in tankimi tehnološkimi igračami kar ne jenja. Nasprotno, zdi se, da imajo fizične mere v marsikaterem primeru prednost pred tehnično odličnostjo in uporabnostjo izdelka. Denarnice kupcev pravijo, da je majhno in lahko dobro, zato tosmerna obsedenost proizvajalcev ne preseneča. Vse skupaj je prišlo tako daleč, da je Intel v sodelovanju z oblikovalskim studijem Ziba Design



● **In kaj vi kot pravnik menite o najnovejši smrti? Aha. Baba je bila itak neuravnovešena in vam se kaj takega ne more zgoditi. k neuravnovešena in vam se kaj takega ne more zgoditi. k neuravnovešena in vam se kaj takega ne more zgoditi.**

predstavil prenosnik, ki se po debelini kosa z Motorolinim shujšanim mobidikom V3. V bistvu naprava bolj kot na delovni pripomoček spominja na modni dodatek. Notesniku je recimo moč pripeti naramnico in ga spremeniti v visokotehnološko torbico, zaslon je raztegnjen od roba do roba in spominja na drage ploske televizorje, med tipkami praktično ni razmika in so videti jako fensi, robovi so prevlečeni s pozlačenim magnezijem ... Dejanska železnina ob tej silni lepoti ni toliko pomembna, toda maneken je naphan z najvarčnejšo izvedenko mobilnih core 2 duov, ramom DDR2, lahkim in nepožrešnim flash-diskom ter obilico povezovalnih možnosti. Da bo leptop z imenom metro (cikanje na ciljno odjemalsko skupino?) privlekel pozornost, kjerkoli se bo pojavil, ni dvoma, uporabna vrednost pa ostaja vprašljiva. A po drugi strani je ogromno takih, ki jim je za slednje malo mar, kar je povsem dovolj za fin tržni uspeh.

Gradnja črne zvezde se nadaljuje

Playstation 3 je z vsako softversko nadgradnjo vmesnika XMB korak bliže podobi multimedijskega dnevnosobnega centra. S popravkom 1.80, ki je luč dneva ugledal 24. maja, lahko PS3 izkoristimo za daljinsko sukanje (streaming) večpredstavnih datotek, shranjenih na računalu oziroma katerikoli napravi, ki se podreja standardu DLNA (Digital Living Network Alliance). Določeni softverski predvajalniki, recimo Windows Media Player 11 za Visto, in paketi, kot je Nero Media Home, tako omogočajo dostavljanje glasbe, slik in filmov na PS3 po ožičeni ali brezžični povezavi. Z nekaj muje se da streamati tudi divxe, xvide in druge 'komunistične' formate, čeprav popolnost v tej smeri še ni od tega sveta. S firmwarom 1.80 je podprto tudi pošiljanje vsebin s PS3 na PSP, in to ne le znotraj štirih sten čumnate, pač pa od koderkoli, kjer rohni brezžičen internet. Primer: v Dubaju med kamelami vzameš v dlan omenjeno drkalico, se povežeš v vsemrežo in si med srebanjem kapučina zavrtiš prikolice, ki ždijo na disku večjega črnega brata, kamor si jih v Sloveniji pretočil pred odhodom. D fjučr iz nau, djud. Le nekdo ti mora PS3 vklopiti in izklopiti, kajti na daleč to ne deluje.
Omembe vredni sta nadalje opciji v sistemskih nastavitvah: 'upscaling', torej umetno zvišanje ločljivosti na 720p, 1080i ali 1080p, in algoritem za filtriranje, ki poskrbi za odstranjevanje grafičnih artefaktov iz iger za PS1 ter PS2. V praksi to pomeni opazno ostrejšo sliko pri predvajanju filmskih devedejev na HDTVjih in izboljšano podobo pri špilih za starejši Sonyjevi konzoli. Čudežev ne gre pričakovati, a vseeno prijem zgledno deluje. In naposled je tu pehar popravkov ter dodatkov, kot so sukanje blu-rayev v vseh ločljivostih, tudi v 720p, podpora Epsonovim USB-tiskalnikom in fensi nov način prikazovanja fotk. Ourajt, Sony. Zdaj pa še kak pošten izviren špil, bo šlo?

IBMov 4,7-gigahrčnik

Ko govorimo o procesorjih, omenjamo zlasti AMD in Intel. Toda vsake toliko se je dobro spomniti, da spoštovanja vredne tranzistorske potice peče še nekaj drugih podjetij. Konec maja je nase nezgrešljivo opozoril IBM, ki je uradno predstavil čip power6, naslednika žrebička, ki je med drugim poganjal prejšnjo generacijo Applovih delovnih postaj. Šesta izvedenka moči se ponaša z lastnostmi, ob katerih lahko odprtih

Prave sestavine za vašo domačo pekarno!
DVD±R (16x) /CD-R (52x)
Zastopa in distribuira: Trion d.o.o. Brnčičeva 1, Ljubljana, www.trion.si, info@trion.si, t 01 563 40 46
HYUNDAI

Površina z velikim P



Medtem ko se Apple hvali z iphonom in tem, kako bo njegov na dotik občutljivi zaslon spremenil telefoniranje, pri Microsoftu razmišljajo bolj velikopotezno. Zakaj omejiti prstičenje na majhne napravice, če so naše digitalne ekstremitete najbolj naravna vnosna naprava? Izid raziskovanja je reč, ki spominja na klubsko mizico, njena površina pa je tridesetpalčen zaslon, ki se odziva na naše prste in celo naprave, ki jih položimo nanj. Ergo, Microsoft surface.

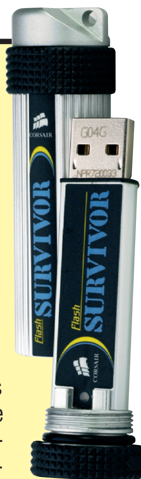
Tole polaganje naprav vam lahko da misliti, da ne gre za še en na dotik občutljiv ekran. In res se v osrčju mizice skriva projektor DLP, ki projicira sliko, dogajanje na Površini pa spremlja pet infrardečih kamer, ki so odgovorne za prepoznavanje dogajanja na njej. Občutljive so dovolj, da so sposobne slediti 52 hkratnim dotikom, po domače obema rokama štirih normalnežev in še enega mutanta. Ob tem pa bojda znajo ločiti, kaj kak uporabnik počne, da ne pride do zmešnjave. Podobno je z onegaji, položenimi na surface. Površina naj bi obvladala vse moderne brezžične povezave, zato bo recimo za prenos fotografije z aparata na telefon dovolj le poteg s prsti. Koncept sicer ni nov, saj so se s podobnimi kontrapcijami na Massachusettskem tehnološkem inštitutu uspešno ukvarjali že pred kakim desetletjem, Jokerjevci pa smo na podoben način igrali pasjanso na CeBitu z začetka tisočletja. Ampak redmondskim raziskovalcem v bran je treba povedati, da se z razvojem poigravajo že od leta 2001, ko so si jo zamislili kot preprosto igralno površino. Prvi prototip, ki jim ga je odobril Bill osebno, so izdelali dve leti kasneje iz Ikeine mize. Do končnega izdelka so vkup sklamfali kar 85 prototipov (in uničili prav toliko miz), vmes pa so izvirno zamisel nagradili. Raba kamer jim je namreč omogočila, da prepoznajo na surface odložene predmete.



Microsoft torej po preizkušenem receptu ne odkriva nečesa novega, ampak znova jemlje že obstoječe tehnologije in njihov združek ponuja kot uporaben izdelek, ki ga je moč tržiti. Cena naj bi znašala nič kaj žepu prijaznih deset dolarskih tisočakov, vendar Billovi fantje niti nimajo namena iskati kupcev med običajno raljo, akoprav ne dvomimo, da bi se ne našel kak puvač, ki bi Površino takoj postavil v dnevno sobo. Njihove prve stranke naj bi bili hoteli, igralnice, restavracije in podobni interaktivni centri, kjer naj bi surface beležil zahteve gostov po informacijah in naročila ter rabil zabavi. Glede na to, da so čezlužni žurnali že položili šape na testne primerke, lahko pričakujemo, da bodo mizice kmalu naprodaj.

No, mizica je že fina, vendar Microsoftu raba projektorja omogoča zapolniti večje površine. Zato ni čudno, da je eden od prototipov surfaca stenski in, jasno, dosti večji. Ciljna skupina za interaktivno steno so raziskovalne organizacije in šole. A počakajmo, da Površina pride v delovno okolje, kjer je mastnih parkljev, nerodnih gostov in drugih katastrof več kot dovolj, da ocenimo, kako uporabna bo v resnici. Zanimiv predstavitveni filmček imate na natlačenki.

Palčnik za antigike



Ste neustrašen surfer? Se norčujete iz piflarskih računalničarjev na šoli? Je od nekdaj vaš idol Action Man? Potem je Corsairova nova serija USB-palčnikov s pomenljivim imenom flash survivor kot naročena za vas! Kot pravi proizvajalec, so shrambnike zasnovali za ljudi, ki se ne bojijo adrenalina in izzivanja usode. Ohišje iz posebej odpornega aluminija in robustne gume zagotavlja, da ne bodo kar tako podlegli udarcem, medtem ko spoji s tehnologijo EPDM (Ethylene Propylene Diene Monomer ... heh) skrbijo za vodoodpornost do globine dvesto metrov. Tako bodo podatki na varnem ne glede na to, v katero bondovsko avanturo ste trenutno vpleteni. Kapacitete do 8 GB, najvišja hitrost čitanja okoli 34 MB/s, šifrirna tehnologija in desetletna garancija se ne slišijo slabo.

BSA o zmanjšanih izgubah

Naša najbolj priljubljena protipiratska zveza je povedala nekaj modrih. Recimo to, da so se v Evropski uniji izgube zaradi piratstva zmanjšale kar za milijardo dolarjev, ne glede na to, da smo se ji leta 2004 pridružili sami pirati. Nelegalne robe je v novi Evropi namreč dobra tretjina, samo v novih članicah pa kar dve tretjini. Slovenci smo bili strašno pridni in zmanjšali stopnjo piratstva s 50 na 48 odstotkov. Hkrati BSA prostodušno priznava, da je izguba manjša predvsem zaradi povečane priljubljenosti odprtokodnih in cenejših programov, na račun katere trpi prodaja 'visokakovostnih' softverskih rešitev. Nam pa še vedno ni jasno, kako lahko ti samozvani strokovnjaki tako natančno izračunajo, koliko izgubijo na račun kradljive rulje. V Nemčiji in na Finskem je stopnja piratstva namreč celo narasla, a so se izgube ravno zavoljo zastonjske robe zmanjšale. Če pomislimo, da recimo Open Office direktno prinaša izgubo Microsoftu, ki je eden ustanovnih članov BSA, prejšnji stavek nenadoma prične dobivati na morbidnosti. No, važno je, da imajo 'visokakovostni proizvajalci' zdaj milijardo več in bodo lahko kakovost še izboljšali!

FREE TO CHOOSE INNOVATIONS
XORO®
pravi HD po najboljši ceni
FULL HD 1920 x 1080
obiščite: http://www.xoro.si

XORO Full HD LCDTV - serija xx42W

- Zaslon: 37", 42" ali 47"
- Full HD ločljivost panela za neverjetno čisto sliko: 1920×1080
- 3 HDMI vmesniki z HDCP podporo
- Svetilnost: 500 cd/m
- Kontrast: 1200:1
- Podpora: 720p 1080i in 1080p
- Vidni kot: 176°
- Slika v sliki (PIP, POP) - 2 x TV tuner
  - 3D Deinterlacer - odlična kakovost slike
  - DCE [Dynamic Contrast Expansion] - boljši prikaz temnih odtenkov
  - CEI [Color Edge Improvement] - lepši prehod med barvami
  - DNR [Digital Noise Reduction] - zmanjševanje motenj v sliki
  - ACP/FCC [Advanced Chroma Processing and False Color Correction] izredno naraven prikaz barvnih odtenkov

Ogledate si jih lahko na naši lokaciji v Ljubljani in na Jesenicah.

Xoro izdelke najdete v:

Ti d.o.o. (www.mimovrste.com), ChipTrade (www.chiptrade.si), prodajalna JAE Celje, Gambit Trade (www.enaa.com), Rolan (www.rolan.si), MegaCenter S (Sežana) in ostalih dobro založenih trgovinah.

izishop.net iZ!D computers
Ekskluzivni zastopnik in distributer za Slovenijo: IZID, d.o.o. Jesenice

Konec svinčenih časov za Intel

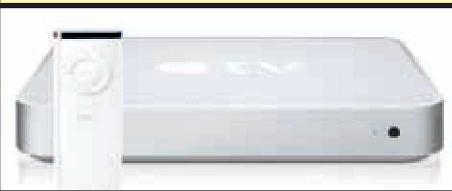
Potem ko jih je Apple dobil po prstih od Greenpeaca, češ da so eni najbolj packastih proizvajalcev računalnikov, podjetja kar tekmujejo, katero bo postalo bolj zeleno. Tako je Intel objavil, da od poletja naprej pri proizvodnji novih procesorjev ne bodo več uporabljali svinca. Taka naj bi bila vsa 45-nanometerska družina corov 2 duo, quad in xeonov, medtem ko bodo v starejši 65-nanometerski svinec opustili prihodnje leto. In koliko svinca je v povprečnem intelovem procesorju, porečete? Natanko 20 miligramov. Do leta 2002 je bilo te težke kovine v procesorju skoraj pol grama, a jim je uspelo z različnimi zlitinami količino zmanjšati na današnjo. Zdaj pa jim je ratalo odkriti pravo formulo za zlitino kositra, srebra in bakra, ki lahko svinec dokončno odpravi. Če se želite o teh rečeh dodatno poučiti, na stranki poiščite vedež o E-smetiščarjih (id 779). Res je, da Intel na splošno velja za enega bolj zelenih proizvajalcev in je za svoja prizadevanja dobil več okoljevarstvenih nagrad. A ne dajte se preslepiti: za vsem tem tičijo novci. Industrija postaja zelena, ker se ji to splača, Greenpeace gor ali dol. .

Globoka riba

Po eni strani imamo vse bolj zmogljive računalnike in velike zaslone, po drugi pa okoli kolovratimo z mobilniki. Ogledovanje spletnih strani na dotičnih gizmih je grozljivka posebne sorte, posebej ker je protokol WAP praktično mrtev in dokaj smrdljiv, medtem ko naši telefoni že dosegajo dovolj visoke hitrosti, da bi si lahko na njih ogledovali klasične spletne strani. Tega so se že pred časom zavedli pri Operi in ponudili Opero Mini, katere glavna finta je bil posredniški strežnik. Ta je znal pomanjšati sličice in prilagoditi videz strani tako, da ste na malem zaslonu videli skoraj tako kot na računalu. Zdaj so za to mega uporabno tehnologijo očitno slišali pri Microsoftu in za vse mobilnike ter dlančnike z žepnimi Polkni ponujajo tehnološki predogled Deepfish (upamo, da bodo obdržali to ime in ga ne zamenjali s kakim Internet Explorer Mobile). Le-ta še ni namenjen široki rabi, pa tudi dolpoteg s strani *http://labs.live.com/deepfish/* so začasno onemogočili, ker imajo dovolj beta testerjev. Še vedno pa si lahko tam ogledate demo. Pazi se, Opera, nekomu ni všeč tvoj tržni delež na napravah, ki niso računalniki!

Apple TV in YouTube

Jabolčni šefe Steve Jobs je ponovno dvignil prah, tokrat z združenjem običajne sobne televizije s spletnim videom na zahtevo. Bolj natančno, njegov gizmo apple TV je po novem sposoben predvajati YouTubove filmčke neposredno na TV-ekranu. Pogoj je seveda žična ali brezžična internetna pipa nekje v hiši, ki skozi običajno kišto (PC ali mac) sinhronizira vsebino na po novem večji, 160-gigabajtni trdi disk. Od tu naprej lahko skozi samosvoj uporabniški vmesnik udobno deskaš z daljincem apple remote. YouTube je tako še globje zabredel v govno kršenja avtorskih pravic, uporabniki skačemo v luft od veselja, Apple pa pridno redi delnice.



Prihaja prava digitalna TV

V zadnjih mesecih se je na področju zračnega digitalnega oddajanja slovenskih programov končno začelo nekaj dogajati. RTV Slovenija je namreč začela digitalni signal redno pošiljati prek sedmih oddajnikov (Krvavec, Krim, Pohorje, Tezno, Beli križ in manjša oddajnika v Ljubljani ter Logatcu). Po oceni RTV so s tem pokrili med 30 in 40 odstotki Slovenije, do naslednjega marca pa kanijo pokritost dvigniti na 75 %. Zaenkrat pošiljajo hišna programa, parlamentarnega bodo vključili, ko bo začel delovati. Ker imajo v multipleksu (eni frekvenci), še dosti prostora, bi radi vanj vzeli še PopTV, Kanal A in TV3. To se morda lahko zgodi na jesen, drugo leto pa bi tako ali tako moral začeti z delovanjem še kak multipleks. Način kodiranja je MPEG-4 (različica H.264), kar je sicer dobro, ker je format naprednejši od MPEG-2, vendar so taki sprejemniki silno redki. Primernih škatelnih dekoderjev alias set-top boxov v Sloveniji še nihče ne prodaja in vsi televizorji, ki se kitijo s tako imenovanim odkodirnikom DVB-T (T stoji za terrestrial), umejo samo MPEG-2. Jasno, vse to je pomembno le, če televizijski pogram sprejemaš prek antene. Za vse, ki dobivajo TV-signal po takem ali drugačnem kablu, to nič ne spremeni. Digitalno oddajanje seveda nima nobene zveze z visoko ločljivostjo. Tu gre samo za sprostitev frekvenc in za prehod na nekaj modernejšega.



Na področju slovenskega HDja zaenkrat še ni pričakovati sprememb. TV Slovenija je letos imela možnost odkupiti pravice za prenos Evrosonga v HD, a se zaradi pomanjkljive opreme za distribucijo za ta korak niso odločili. Šele letos bodo namreč nakupili precej novo železnino (režija, montaža, kamere in podobno), ki bo HD ready. Tudi na POPu nakupujejo, a niti tam še nekaj časa ni pričakovati visokoločljivostnih vsebin. Nenazadnje zato, ker je produkcija dotičnih zamudna in terja dosti več priprav, začenši z lepšo sceno, kostumografijo in ličenjem, saj se vse napake bolje vidijo.
Z digitalizacijo pa je povezano vprašanje formata. Na nacionalki denimo razmišljajo v smeri, da bi bilo vse, kar gre od njih analogno, v klasičnem razmerju 4:3, digitalna slika pa bi bila široka (16 : 9). Toda končne odločitve še ni in večjih sprememb ne bo še leto ali dve. Nekaj vsebin se že zdaj oddaja v širokem načinu, recimo formula ena na POPu, ne pa vse, ki so take videti. Pri mnogih sta zgolj dodana črnina maska spodaj in zgoraj (Mario), kar pomeni, da je zadeva kozmetična. Širokozaslonske televizije je ne znajo raztegniti čez ves ekran, ker je v črnini logotip kanala. In tudi če bi jo, bi bila ločljivost kilava, ker take oddaje niso delane v pravi široki tehniki.



● Medtem ko se AMD ter Intel širokoustita in izpodkopavata z nenehnimi cenovnimi vojnami, IBM v miru inovira. Power6 se brez težav kosa s konjički obeh hlevov in zna se zgoditi, da jim bo odjedel pošten kos strežniškega trga.

ust ostaneta oba omenjena giganta. Tehta 790 milijonov tranzistorjev, vsebuje dve 64-bitni jedri in konkretnih osem megabajtov predpomnilnika. Najbolj čeljust spuščajoča je frekvenca: dočim se Intel in AMD mudita okoli meje treh gigahercev, power6 v prvotni izdaji teče s 4,7 GHz, IBM pa zatrjuje, da 5 GHz in več ne predstavlja težave. Za to je zaslužen izpopolnjen 65-nanometrski proizvodni proces, ki pridoma nuca eksotične materiale, tudi zlato. Čip se bo najprej pojavil v strežniških platformah in po IBMovih zagotovilih mu tam ni para. Preizkusni strežnik z novinci je namreč zasedel prva mesta v tako rekoč vseh hitrostnih preizkusih.

Internet penetrira Slovence mobilno

Projekt RIS, ki že dobro desetletje zbira podatke o tem, koliko interneta kupimo Slovenci, je izdal novo poročilo, v katerem so drugo leto zapored sledili tudi mobilni rabi ljube nam vsemreže. Poleg klasičnega koša podatkov, ki recimo veli, da internet v Sloveniji uporablja dobra polovica prebivalstva, raziskava da vedeti, da Slovenci bistveno izstopamo po rabi spleta na mobilnih telefonih. Do informacijske avtoceste namreč s čvekogizmi dostopa kar 24 % podalpskih gospodinjstev. Številka evropsko povprečje presega kar za štirikrat, predvsem na račun mladine, ki je pri nas nadpovprečno opremljena z mobidiki, sposobnimi podatkovnega prenosa novejše generacije. Pripomore tudi dejstvo, da si mobilca lasti skorajda devet desetin mulčadi med 12. in 19. letom. No, najbolj priljubljena telefonska storitev je, zanimivo, fotografiranje, ne pogovori ali sporočila ...
Nasploh je letošnja raziskava posvečena ravno mladim. Na netu je ta populacija s 77 odstotki druga najbolj zastopana (prednjači še vedno generacija 20 – 29 s 87 % vsega življa), zaradi sestrskega projekta Safe.si pa so ti podatki še posebej dragoceni. In kaj počnete najraje? Na prvem mestu je raba programov P2P (ne, a res??) pri kar štirih od petih najstnikov, trije od petih se na spletu izobražujete (šur, ja) in eden od petih telefonari s Skypom. Vragolije Petrčka iz oglasa za Safe.si vam niso tuje, a jih še ne jemljete kot resno grožnjo, čeprav nekateri poznate primere zasvojenosti z internetom v lastnem okolju, za obsedenost s pornografijo pa ste le slišali. Bolj vas motita spam in reklame, tretjina vas ima težave z virusi. Prav tako se vas tretjina pritožuje nad počasnostjo nalaganja strani. Hja, malo počistite viruse in ugasnite kak torrent, pa bo! Mimogrede še sožalje tistim 9 %, ki so zaradi interneta izgubili prijatelja. Ampak to je nizka cena za nov izkustven nivo nekega škrata, vilina ali grdina v deželi Azeroth ...

Hlajenje z ogljikovimi nanocevkami

OCZ je na Computexu razkril hladilniško evolucijo, ki bo v bližnji prihodnosti nadvse verjetno postala tako samoumevna, kot so toplotne pipice. Gre za stično

Computex 2007

Tik pred zaključkom junijskega Jokerja se je v Taipeju zaključil Computex. Sejem velja za enega najpomembnejših železninarskih zborov na svetu, če ne zaradi drugega, zato, ker svoje izume tamkaj razkaže poslednja tajvanska manufaktura. Pravih, sceno tresočih novosti je tokrat primanjkovalo. Rulja je pričakovala, da bo AMD priložnost izkoristil za predstavitev frišne generacije procesorjev, vendar so črno-zeleni zatajili in izid ponovno preložili. Vse, kar so pokazali, je bilo par prototipov, so se pa zato tolikanj bolj glasno hvalili. Med drugim so trdili, da so phenomi do štirideset odstotkov hitrejši od core 2 duov. Nepodprto širokoustenje je kakopak močno ujezilo Intelovce, ki so brž opozorili, da so pravi tekmeci phenomom prihajajoči penryni. In nato veselo dodali, da bodo slednji po vsem sodeč na trgu pred AMDjevo prenovljeno konjenico.



Vsekakor je infrastruktura za prihod obeh vrst žrebičkov pripravljena. Intel je na sejmu uradno predstavil svežo družino veznih čipovij, ki je bila prej znana pod imenom bearlake. Tvori jo šest modelov, od tega dva poslovna, dva z integrirano grafiko in dva, ki sta namenjena splošni publiki. Vsi po vrsti podpirajo penryne, 1333-megaherčno zunanje vodilo in pomnilnik DDR2 (zmogljivejši celo DDR3!) ter so sparjeni z izboljšanim južnim mostom ICH9. Vdelana grafika menda sploh ni za odmet, saj je v celoti združljiva z DirectX 10 in omogoča HDCP. Nič kaj presenetljivo, saj so na Computexu govorice o tem, da naj bi Intelu dišal trg samostojnih grafičnih kartic, postale še glasnejše. Prve primerke naj bi po zadnjih šušljanjih videli že prihodnje leto! AMDjev odgovor je prišel v obliki serije 7: RX780, RD780 in RD790. Oficielnega razkritja sicer ni bilo, vendar so partnerji kazali končane matične plošče, izdelane okrog njih. Vsi trije modeli so namenjeni phenomom, zato podpirajo podnožje socket AM2+, hypertransport 3.0, DDR2-1066 in crossfire.

Grafično področje takisto ni bilo preveč vzburljivo. Na Nvidijini strani vlada tišina, čeprav je slišati, da je G90 praktično za vogalom. ATI je znova razočaral, saj sejem ni obeleževal masovne dostopnosti težko pričakovanih radeonov X2400 in X2600. Kartice so že bile prisotne, celo frankenštajnovski dvoprocesorski združki, toda kupiti jih nisi mogel. Za najbolj prevladujoč trend sejma je tako moč označiti flash diske oziroma SSDje. Razvijajo s svetlobno hitrostjo, pojavljajo se v vse večjem številu prenosnikov, cene padajo ... Svojo izpeljanko je kazalo malo morje podjetij, najpogosteje v 64-gigabajtnem okusu. A brez skrbi, večje kapacitete so že na poti. PNY je recimo naznanil, da bodo jeseni že ponujali model s 128 GB, koncem leta pa takega z 256 GB.

Druga prevladujoča smernica so bili LCDji, ki za ozadno osvetlitev uporabljajo diode LED. Posledice so med drugim boljše kontrastno razmerje, enakomernost osvetlitve in širina ter prepričljivost barvnega spektra. LED-LCDji niso nič novega, vendar so doslej bili namenjeni puvaškim profijem. Sodeč po številu pokazanih primerkov pa bodo letos postali dostopni večini.

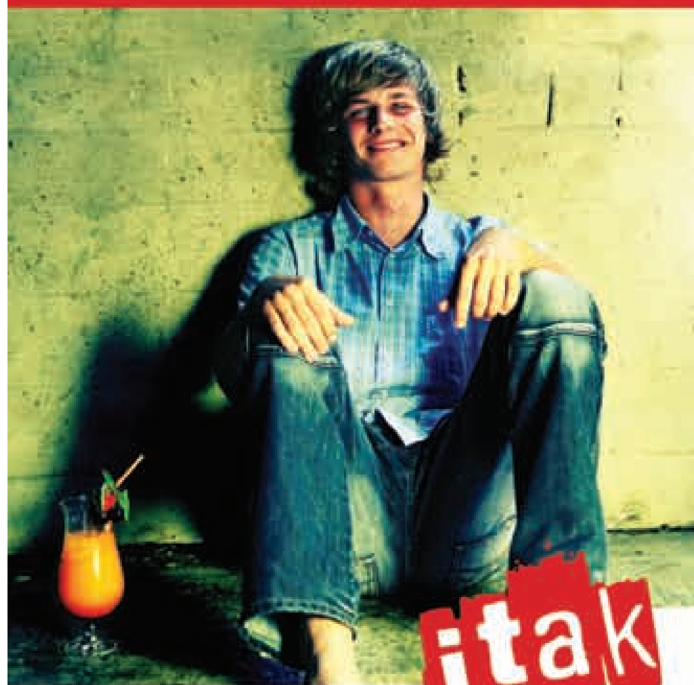


● Hydrojet je (r)evolucionaren v več kot enem pogledu. Da le ne bo predrag.

površino iz usmerjenih ogljikovih nanocevk. Dotične toploto prevajajo nekako petkrat bolje od bakra, povrhu pa dovoljujejo prenos le v smeri vlaken in ne radialno. Energijo tako mnogo hitreje odstanjujejo iz vira in jo razširjajo na hladilno površino. Prvi hladilnik z nanocevkami se imenuje hydrojet in kot je moč sklepati iz imena, raba novih materialov ni edina posebnost. Pravzaprav gre za samostojno tekočinsko enoto, ki v ohišju združuje pumpo, vodo in radiator.

Po OCZjevih trditvah zmore onegaj odstraniti neverjetnih 400 vatov toplote, kar ga naredi za najbolj zmogljiv procesorski ohlajevalnik (z izjemo eksotičnih navijalskih rešitev). Hydrojet je trenutno v fazi prototipa, vendar naj bi se v štacunah pojavil pred jesenjo.

Ne kot vsak.



Andrej (19 let, maturant)

Tudi matura se bo kmalu zaključila. Končno. Konec junija z družino odhajamo ob reko Kolpo. Tam bom kar 28 dni poležaval na plaži, se kopal v čisti Kolpi, lovil ribe, ipd. Tudi kakšna veselica se bo gotovo zgodila! Ko se bom konec julija vrnil domov, bom s prijatelji že naslednji dan odšel na morje. To bo res noro. Šli bomo na Pag, kjer bomo doživeli 1 teden norega žura. Vsak večer se bomo odpravili v Zrče. Tam se vsako leto zbira veliko mladih in bojda so žuri res dobri. Živa glasba z DJ-ji na plaži do jutranjih ur. To si po napornem šolskem letu gotovo

TADRUGA POLOVICA ŽIVLJENJA

Na Aggressorjevo kišto se vtihotapijo modifikacije za Half-Life 2, mu iz Sourca napravijo risanko in zmutirajo Gordona v babo.

Modifikacije iger ali, krajše, modi so danes tako običajni, da gnetljivost skriptne kode založniki hvalijo kar na škatlah. Kleparska skupnost zato ni več omejena na peščico 3D streljank, temveč se je razrasla na vsa mogoča področja, od frpjk prek vesoljskih simulacij do, umm, uničevalk civilizacij (priporočam božični mod za Defcon). A kljub temu iz množice nemarno očitno štrli kiklopski predstavnik, ki je zrasel že pred leti in se ne kani zavleči v jamo. Govorim kajpada o skupnosti okoli Valvove serije Half-Life. Ventili so poleg odlične igre naredili še nekaj: delali so na osnovi Kvakinega pogona, kar je imelo daljnosežne posledice. S tem so namreč iz scene, ki je temeljila na Quake 2 in je carovala pred tem (denimo z modoma Rocket Arena in Action Quake), pritegnili veliko že izurjenih modmojstrov. Half-Life vlada, Quake 2 strada, hehe. Nato sta Minh 'Gooseman' Lee in Jess Cliffe leta 1999 napravila Counter-Strike in pojem geekovstva povzdignila na nesluteno raven. Ostalo je zgodovina.

Malce nenavadno morda, da o modifikacijah za Half-Life 2 potem še nismo obširneje pisali. A za to obstaja čisto banalen razlog: ni jih bilo. Težave v obliki vedno večje količine potrebne vsebine, zaradi katere razvijalci v velikih studijih živijo na kofeinskih preparatih, na ramenih konjičkastih ustvarjalcev dobijo kilogram ali deset njih. Pred petnajstimi leti si v urejevalnik za Doom vrgel nekaj številk in programskih vrstic, zraven morda kako bitno sliko iz bolj malo bitov, in mod je bil tu. Danes v istem času napraviš ravno pol uhlja norega impa, ki bo skakljal po tvojem modu in od zadaj naskakoval igralce. Če si za to plačan, ni pene, ako pa garaš zastonj in moraš ob tem še študirati / delati / čohati punco, je iniciative precej manj. Zato je z razvojem 3D grafičnih pogonov žal vedno manj resnih izdelkov skupnosti, saj sta za uspešen veleprojekt poleg dobre ideje potrebni vojaška disciplina in požrtvovalnost.

S tem v zvezi je prišlo do zanimivih pojavov. Vedno večkrat recimo glave skup dajo uveljavljeni moderji, ker neresneže dejanskost hitro strezni. Hkrati pa so velik delež modov postale projektne naloge študentov raznih šol za razvoj iger. (Ja, te obstajajo in da jih uzrete, se vam ni treba z vozičkom zaletavati v zidove na železniški postaji.) Taki modi so večinoma enoigralski, medtem ko so umotvori ljubiteljskih timov pravi-loma večigralski in z dokaj predvidljivo tematiko: kolji teroriste / zombije / kiborge ali neko kombinacijo naštetih. Uf uf, zombi teroristi. Uwe, tace stran!

Merim se z računalnikom

Da, modifikacije so postale hvaležen material za ustvarjanje diplomskih nalog in podobnega. Jasno – tako se študentariji ni treba ubadati z razvojem ogrodja, temveč se lahko posveti oblikovanju. Dobrodošli značilnosti teh modifikacij sta inovativnost in kratek čas razvoja. Profesorji imajo manj potrpljenja s prestavljanjem rokov kot špilavci, zato so tovrstni modi pod grožnjo stanja v kotu povečini zmetani skupaj v ne več kot pol leta. To ima seveda negativno plat: zanimivosti navzlic so bolj kratke sorte in namenjeni v prvi vrsti prikazu zanimivih idej, ne toliko izpopolnjeni izkušnji.

Eclipse - http://students.guildhall.smu.edu/eclipse/
Tale modifikacija je bila prva sploh za HL2 izdana reč, kar je logično, saj je bila študijski projekt ljudi z Guildhalla na dallaški univerzi SMU, ki jo bomo na tem mestu veliko omenjali. Gre za tretjeosebni tip igre, postavljen v fantazijsko okolje. V hrbet (in še kam drugam) zremo mlado čarovnico Violet, ki se vrne domov, da bi odkrila, kaj se je zgodilo z njeno familijo. Hitro sreča nagravžna zmeneta, ki jo hočejo fentati in jim mora telekinetično metati predmete v buče. Lep prijem uporabe fizike, za katerega Gordon vihti gravipuško. Žal je potovanja hitro konec, ker je reč zelo

MODI V MALEM

Modifikacije alias modi niso ne jajca, ne bavbav, kot mnogokdo še vedno misli. So enostavno vsebina, ki spreminja, modificira prvotno vsebino igre. Mod si recimo izdelal, če v Half-Life 2 zamenjaš Kombajne s traktorji ter dopišeš nekaj vrstic kode, ki napravi, da sredi Mesta 17 požene krompir. In da, mode se splača igrati, predvsem pa od špila odnesete mnogo več.

Ako ste še vedno prestrašeni, sledi nekaj navodilc. Večina modov danes pride z inštalacijskim samodejem, kar pomeni enako inštalacijo kot pri kateremkoli velikem naslovu. Nekateri pa od vas zahtevajo odzipanje v pravo mapo, v primeru HL2 je to Steam\SteamApps\SourceMods. Drug pomemben napotek je, da imejte Half-Life 2, HL2: DM in CS: S stalno posodobljene, za kar poskrbi Steam skozi vmesnik v MyGames, če nimate nastavljene samodejne posodobitve. Na to se modi zelo zanašajo. Če imate kljub temu težave, kar je zaradi ljubiteljske narave projektov dokaj značilno, se obrnite na forume avtorjev. V primeru, da vas je kakršnihkoli težav na vso moč strah, pa pač počakajte, da naslovi zapustijo verzijo beta. A vedite: več kot je beta testerjev, boljši bo končni izdelek.



kratka, a v bistvu je bil njen glavni namen vizualni vtis – če si želite videti, česa je bil Source dve leti tega zmožen pri upodabljanju pokrajine, naložite Eclipse.

Weekday Warrior - natlačenka 163
Kaj se zgodi, ko se v službi zaradi grozljive enoličnosti tako dolgočasiš, da se ti ne da niti spati? Na Japonskem so za to izumili USB-raketomete, gospod Smith v Weekday Warriorju pa se zateka v navidezne svetove. Ko odkrije, da ga hočejo odpustiti, se s problemom spopade, kot najbolje zna: prevzame vlogo stripovskega superskrivnega agenta Munga, da šefom zgoraj zveže skupaj vezalke. WW je avantura v na-



jrosnejši obliki; počnemo vse od pobiranja predmetov do čebljanja s sogovorniki in špilanja podigric. Pri tem ne gre za amatersko reč, temveč se lahko mod postavi s kar domišljeno in posrečeno izvedbo, ki ubija tudi stilsko, ko se klasični 3D videz mojstrsko meša s stripovskim. Edina zamera je kamera, ki se ga je očitno ulila. Jah, študentarija (Guildhall) in to.

Shantytown - natlačenka 167
Še en produkt mladih upov z Guildhalla je Shantytown. Tu odhitimo v prihodnost, ko človeštvo napadejo zle ... gobe, zaradi česar se mora zateči v ograjena mesta, ki lahko gredo na omejenem prostoru seveda zgolj v višino. Tam nekje zgoraj so kajpak višji



sloji, medtem ko plebs vegetira pri dnu. Sem spada Ellie, mlada mehaničarka, ki ji nekdo od zgoraj na uborni domek meče svinjarijo. Dekletu je dobesednega sranja dovolj in se poda na odisejado proti vrhu, da vrže čreva na plot, še prej pa jih zategne okoli vratu nepridipravu, ki ji nagaja. Spremlja jo zvesti robotski pomočnik, ki ima iz neznanega razloga kitajski naglas, hehe. Itak je govor glavna stvar te modifikacije, saj je ostalo dokaj enostavna avantura v obliki pobiranja predmetov ter občasnih fizikalnih ugank, ko robotek uporabi kako od svojih orodij (hlajenje, zažiganje in ostala radost). Aja, pa odisejada je dolga nekje dvajset minut, odvisno od tega, koliko hroščev vam prekriža pot. Kljub temu zelo simpatično.

Iris - natlačenka 167
Hecno, kako imajo modmojstri pri enoigralskih izdelkih radi ženske – bi znalo biti tako, ker jih sicer ni nikjer? Tu je še en tak in celo ne prihaja z Guildhalla. V Iris igramo ... Iris, punco azijskega rodu, ki živi v svetu, v katerem je očitno nekaj narobe. Morbidno na-



robe. V slogu Silent Hilla narobe. Prva reč, ki pade v oko, je risankasta zasnova, ki odlično riše razliko med temačno sedanjostjo in barvito preteklostjo otroštva, kamor lahko glavna junakinja skoči pri reševanju ugank (avtorji priznavajo, da jih je navdihoval Day of the Tentacle). Gre za klasično avanturo s kavljem: za naš cilj so pomembni le nekateri deli interaktivne okolice, medtem ko nam lahko drugi vse pošljejo v maloro. Med drugim gre za poskus stvaritve okolja, kjer preprosto klikanje in preizkušanje vsega mogočega ni vedno prava rešitev. Poskušajte; če ne drugega, vas bo samosvoj pristop do kraja izživciral.

Garry's Mod - natlačenka 163
Tudi na vrveči HL2-sceni iz množice modov štrlijo nekateri, ki so iz tega ali onega razloga tako razvpiti, da jih srečujete pogosteje, kot bi si želeli. Zmagovalec take sorte je Garry's Mod, ki je ravno pred nekaj meseci postal plačljiv. Ja, tako je slaven. A v njem streljamo teroriste? Kje pa ... oziroma, ne, če ne želimo. Garry's Mod nam da v roke prazen prostor, kamor po mili volji namečemo vsebino iz HL2 ter se nad njo do onemoglosti izživljamo. Ste kdaj uzrli na spletu slike Alyx in kompanije v, khm, neokusnih pozah? Narejeno z GM. Imate neustavljivo željo z oklepnikom pel-



jati čez civiliste? Carmage ... erm, GM. Vas zanima, kako je videti petnajst rejenih, neobritih Barneyjev, našemljenih v klovne, ki v tesnem objemu z glavo navzdol bingljajo z vrha Citadele, postavljene na dva kola sredi presihajočega jezera na lep poletni dan? Garry's Mod, to je pot.

MINERVA - natlačenka 163
HL2 ima kar nekaj enoigralskih kart in tudi kampanj, a le redke so tako izpiljene in imajo dovolj lastne vsebine, da jih je vredno omeniti. Serija MINERVA je nedvomno na vrhu lestvice. Tu igramo ločeno od Gordonovih dogodivščin kot neimenovan nesrečnež, ki je naletel na sporočila neznanega bitjeca. Dotično samo sebe imenuje Minerva in se je namenilo do konca stvarstva moriti ga s filozofskim čtivom. Njena navodila nas peljejo skozi napeto in vzdušno dogajanje, ki konceptu klasične prvoosebne streljanke nadene krvavo potrebno konkretno zgodbo ter globlje ozadje. Vrhunska kvaliteta kart je zgolj temelj, na katerem se odvija zanimiva pripoved s tempom, ki na trenutke pusti zadaj celo ventilarske vzornike. Igranje MINERVE je domača naloga, sicer vas benamo z mn3njalnika. Mi pa v zenovskem transu čakamo na tretjo epizodo.



Mistake of Pythagoras - mods.moddb.com/6422
Še ena samostojna, od sveta HL2 ločena kampanja je tole. Toda njen avtor, Koumei Satou (znan po Sweet Half-Life za prvi HL), je nekaj vseeno pobral iz izvirnika: strici v belih haljah ga spet polomijo in odprejo povezavo z vzporednim svetom, iz katerega uletijo – števila. Ja, Koumei je znan po bizarnih zasnovah svojih stvaritev, in Pitagorina napaka ne odstopa. Večino časa bomo prebili ob hecnih, precej zaguljenih ugankah, ki zahtevajo dobro prostorsko zaznavo in kar ne-



kaj abstraktnega mišljenja. Prostori so morda za odtenek na hitro narejeni, a ni sile. Če zaradi pouka matematike trpite neznosne travme, boste tu lahko metali cifre v stene in jih uničevali, ha! Manj usekanim ljudem pa MoP priporočamo za dober izziv.

Spisek se tu seveda ne konča. Med kampanjami velja naložiti vsaj še Rock 24 (v katerem pred Kombajni bežimo iz osamljenega zapora) in pa Awakening (pobrskajte po moddb.com). Že starejši in zelo zanimiv mod je Kreedz Climbing, v katerem s cepinom drvimo po vertikali, tudi v urbanih okoljih. Brez špeganja skozi okna, šmrc.

Merim se z ljudmi

Velik del večigralskih modifikacij je nastal kot posledica najstniških let in čezmernih količin kokakole. V tej eksplozivni zmesi je marsikdo dobil idejo, da bi napravil svoj Counter-Strike ali pač neko deveto varianto s specialci, ki okoli šibajo s H&K in izgledajo besno. To je bilo nekje v letih UT in Q3. A postalo je prežvečeno in na vrsto so prišli zombiji. Vsakdo je hotel streljati zombije. Če ne streljati, pa vsaj mlatiti jih z lopato. Od tu so prišli They Hunger za HL in precej modov za UT ter UT 2004. No, ob izidu HL2 je bilo tudi to mimo in v modo je uletela postapokalipsa. Vse se je kopalo v ruševinah in sevanju, česar vrhunec so bile čajanke z mutanti.
Danes se zdi, da se je vse skupaj razkadilo in novi modi nastajajo bolj na podlagi eksperimentov s sistemom igranja, ne več toliko po tematskem navdihu. Kar je še ena posledica dejstva, da sceno obvladujejo veterani, in je za nas samo koristno, ker bomo tako deležni več izvirnih rešitev.

Dystopia (www.dystopia-game.com)
Če je Garry's Mod najbolj razvpit med samosvojimi skupki kode, je Dystopiji namenjeno to mesto med klasičnimi večigralskimi produkti. Preganjamo se po kiberpunkovskem okolju (to je tam, kjer si pr0n lahko snameš direkt v možgane, čist' hudo!), razdeljenem na stereotipni frakciji – korporativne najemnike in hekerske upornike. Slednji hočejo shekati prve, ti nad tem niso navdušeni, in to je to. Kar seveda ne pove, zakaj je Dystopia eden najbolj priljubljenih modov. V prvi vrsti gre za izpiljen in uravnotežen izdelek, kar je posledica dolgih testiranj, saj so mod mečkali presneto dolgo. V igri se je moč priklopiti v vzporedni digitalni svet in tam nalik System Shocku vdirati v računala ter izkapljati obrambne sisteme, zato je koordinacija med soborci, ki so 'notri' in 'zunaj', zelo pomembna. Na voljo je kup telesnih vsadkov in več sort oklepov, tu so pedantno izdelane karte in še in še. Dovolj dela za vsakogar, ki mu take vrste igranje leži. In, kar je najvažneje: vse skupaj je zabavno!





Hidden: Source (www.hidden-source.com)
Še ena na prvi pogled klasična streljanka: naokoli luta trop do zob oboroženih specialcev in dela pinjau. A nenadoma zadnji med njimi skrivnostno izgine v senco za vogalom, še enega nekaj pograbi in ga zaluča v steno, medtem ko se tretji zgrudi v gejzirju lastne krvi. Med to klavnico šviga temna senca in seka levo in desno ... Hidden gradi na znanem prijemu, ko je eden od igralcev postavljen v vlogo supermočnega bitja, ostali pa ga morajo pihniti s timskim delom. No, tisto, kar ga loči od kompanije, je občutek za vzdušje: temni hodniki, obilica senc, nor zvok, v katerem se giblje skoraj nevidni ubijalec. Ni težavno povzročiti, da se vaš soigralec na mestu podela v hlače. Samo pazite, da ga ne bo infarkt.



Pirates, Vikings and Knights 2 (www.pvkii.com)
UT2004 ima svoj Soulkeeper, HL2 pa kar nekaj naskakovalcev na prestol najboljšega srednjeveško-fantazijskega moda. Popravek, jih je imel, ker so crknili praktično vsi razen PVK2. Kot pove ime, ždimo v oklepu vrlih meč vihtečih, v brk režečih se bojevnikov, ki se pač ne marajo in se tepejo. Verjetno že zato, ker se v resničnosti niso mogli in si zdaj dajejo duška. Tri strani so precej različno zastavljene; vitezi se zanašajo na svoje konzerve, vikingi na golo moč, medtem ko so piratje teroristi in okoli mečejo zažigalne sode. Bojni sistem skuša biti realen, z več smermi zamahov in blokad, ga pa morajo še popiliti. Enako velja za vsebino, kjer manjka velik del načrtovanih razredov. In animacija je lesena. Je pa zabaven za preizkusit.

Iron Grip: The Oppression (isotx.com)
Tudi v svetu modifikacij je združevanje žanrov vse bolj uveljavljen prijem – poglejte samo Natural Selection. Iron Grip je tako skupek streljanke in realnočasovne strategije, ki ubere drugačno pot: ena stran bulji skozi svoje oči, druga skozi ptičje. To pomeni, da je prva stran sestavljena iz enega ali dveh igralcev, ki skozi strateški vmesnik upravljata s tovarnami zlega imperija in množita brezimne rekrute ter težke tanke. Druga stran so uporniki, ki se gredo revolucijo, z njimi pa mož za možem uporavljajo ostali igralci. Reč potrebuje še dosti uravnoteženja, a igra se imenitno, posebej ko skušaš v vlogi imperatorjevega pomočnika zatreti uporniško zalego. Avtorji so se potrudili in spravili skupaj impresivno zgodbovno ozadje, zato imam občutek, da tole ne bo zadnja verzija tega moda. Hrošče naj pa le porihtajo, ker so me stali veliko živcev.

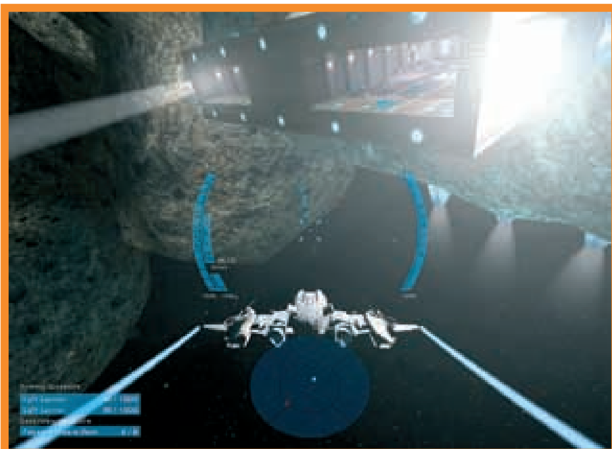


SourceForts (www.sourcefortsmod.com)
Tudi v večigralstvu obstajajo preprosti prijemi, ki zaradi originalnosti zagotavljajo še in še ur zabave. Lep primer je SourceForts, kjer je stari sistem kraje zastav nadgrajen s fizikalnimi zmožnostmi pogona Source. Pred vsako igro imamo nekaj časa, v katerem iz eno-



stavnih delov sestavimo utrdbo. Pri tem je poleg fizike edina ovira naša domišljija – lahko smo zadovoljni s preprostim zidom ali pa sestavimo bizarno strukturo, ki bo že s svojo neestetsko pojavo nasprotnika poslala bruhat. Hudirjevo kul.

Eternal Silence 2 *(www. eternal-silence.net)* je posrečena združitev streljanke in vesoljskega šviganja okoli. Je nadaljevanje izvirnika za BF1942 in ga torej dela izkušena ekipa. Letalni model je enostaven in učinkovit, dokaj podoben prastaremu iz TIE Fighterja, medtem ko je prvoosebni, v katerega preskočimo ob desantu na sovražno kapitalno barkačo, zaenkrat malo dolgcajt. Toda juriši na z grmovjem kanonov obrožene zvezdne križarke odtehtajo.



Spisek še nedokončanih projektov začnimo z **Empires** *(www.empiresmod.com)*. Združuje strelsko akcijo s strateškim pogledom, v katerem eden od igralcev na naše čefare spušča bajtice. Vsebine je ogromno, med drugim je moč nadgrajevati vozilca. Močno pričakujemo. **Insects Infestation** *(www.insectsinfestation.com)* spominja na Natural Selection, a če to omenite avtorjem, bodo nad vas spustili roj čebel in vas vrgli med termite. Tu namreč ne nadzorujemo deratizatorjev, marveč samo srborite žuželke, v realnočasovno-prvoosebnem sistemu. Če bo notri liliputanski termitski ples, jim damo oceno 100.

In za konec še **Goldeneye: Source** *(www.goldeneyesource.com)*, s katerim želijo fanatični oboževalci legendarne streljanke za nintendo 64 reč malo pomladiti. Aja, še nekaj imam za vas: **Pilotable Strider Mod** *(www.stridermod.com)* omogoči, da sedete v čisto pravega pajkovca, ciljate nebogljene možice z velikim kanonom in jih natikate na okončine. Noro. Ob tem je moč upravljati z letečo topnjačo ali Psom, če vas je kdaj zanimalo, kako bi bilo, če bi ta imel vas za domačo žival. Au.



Do naslednjič

Prizorišče modifikacij za Half-Life 2 kljub skorajšnjemu nastopu pogona Unreal 3.0 in prihajajočemu Crysisu nikakor ne zamira. Veliko zaslug za to imajo Ventilčki sami, ki Source z vsako epizodo pridno nadgrajujejo, da ne zastari. Zato se bomo k modom za HL2 bržda še vračali, ko se pač avtorji odločijo zanemariti higieno in socialno življenje ter reči končati. Posebej to velja za kolji-teroriste mod Insurgency in reprizo (tokrat konkretno, ne Half-Life: Source) prvega Polživljenja, zvano Black Mesa. Tako, zdaj grem pa v Garry's Mod Gordona metat s Citadele in gledat, kakšen vzorec naredi na tleh.

vstopi v
najpopolnejši
SISTEM
MREŽNIH IGER!
SISTEM
hp invent
SiOL ponudnik interneta in internetnih storitev
KOLOSEJ v Ljubljani od 8. do 24. ure, pet - sob od 8. do 1. ure
KOLOSEJ v Mariboru od 8. do 22. ure, pet - sob od 8. do 24. ure
KOLOSEJ v Celju od 9. do 23. ure, pet - sob od 9. do 24. ure
KOLOSEJ
V vrtincu zabave



Majhni prigrizki so lahko zabavni, vendar ponavadi ne nasitijo dovolj. Zakaj bi se zadovoljili z ugrizom ali dvema, če lahko dobite ves umski obrok? Za šporhetom je glavni kuhar Quattro.

Tokratna tema bi se znala komu zazdeti sporna. Ukvarja se namreč z docela odraslo tematiko, in to celo tako, ki jo marsikdo uvršča med smrtne grehe. No, ampak povod ni prišel z moje strani. Zanetila ga je vneta slovenska borka za živalske pravice, ki je, kot običajno z zamudo, naletela na spletno stran, ki ni bila nič kaj po njenem okusu. Res je le, da se ženska popravlja. Za Bonsai kitten je potrebovala pet let, do Živalske šole pa se je uspela prebiti že po dveh. Ker v službi zelo pazijo, da ji ne bi odgovorili s čim neprimernim, je predstavnik za stike z javnostjo sestavil suhoparen odgovor. Toda jaz imam toliko za povedati ...

Zoofilija!

Seks s živalmi! O fuj! O gravž! Vas že vidim, kako prinašate vedra za bruhanje, z gnusom trgate tole stran, jo polivate z blagoslovljeno vodo in kurite v svetem ognju (slaba kombinacija, moker papir ne gori rad). A postojte, preden vas pravičniški bes docela preplavi. Ste prepričani, da veste vse, kar je treba vedeti o zoofiliji? Ogled enega filma, potegnjenega s spleta (ali, v mojih časih, na videokaseti v zakajenem baru, ki ga komentira pijana druščina), ni pravi pogled na fenomen, ki se marsikomu še vedno zdi popolnoma nedojemljiv. Pa vendar je medvrstna spolnost, kot se temu zdaj reče politično korektno (ne recite, da niste gledali Clerks 2!), dosti bolj razširjena, kot bi si človek mislil. Bržkone tudi zato, ker ne velja več za duševno bolezen, nima pa še statusa spolne orientacije. No, slednje verjetno ne bo dobila, kajti izključnih zoofilov je zanemarljivo malo, zato pa je toliko več občasnih in radovednežev. Če je verjeti znanstvenim raziskavam, naj bi se vsaj v Veliki Britaniji tovrstnemu početju vsaj enkrat predala kar desetina prebivalstva. Ostale raziskave po svetu citirajo številke, ki se spustijo do štirih odstotkov, veleznani stric Kinsey pa je na podlagi svoje raziskave ugotovil, da je občevanje z živaljo poskusila ali o njem vsaj fantazirala skoraj tretjina prebivalstva. V ruralnih predelih se ta odstotek podvoji, posebej med nedoraslimi mladci. Naša deželica? Take raziskave nam očitno niso po godu, saj je ena redkih raziskav, ki so na voljo javnosti, prastara Mladinina s konca osemdesetih, kjer so zelo splošno zapisali, da smo Slovenci tako impotentni, da ne moremo povaljati niti kake krave na idiličnih alpskih pašnikih, medtem ko imajo Slovenke kar rade, če se jim med nogami unterfuzla kak damski pinč. No, kakorkoli, zoofilija je torej v naši družbi trdno dejstvo, odstotek prebivalstva pa precej višji kot pri dosti bolj glasni homoseksualni skupnosti. Od kod potem ta demonizacija?

Občevanje z živalmi je v precej državah kratkomalo prepovedano. Zakonodajalci se ponavadi zagovarjajo, da je tovrstno početje nenaravno. Je res? Če se zopet vrnemo k starim Grkom – ki si sicer niso izmislili vsega perverznega, kar pozna civilizacija, so pa tovrstno početje med prvimi dodobra dokumentirali in jih zategadelj poznamo kot družbo pederastov ter pedofilov – najdemo obširne zapise o medvrstni spolnosti. Heh, kako pa mislite, da so na svet prišle sfinge, minotaver in ostala čudovita bitja, ki jih dandanes skušamo vzgojiti z genskim inženiringom? Ne pozabimo, da je Zevs Evropo zapeljal v podobi bika (čeprav strogo tehnično to ni bestialnost), tu je Leda, ki se je onegavila z labodom, in razposajene nimfe, ki so se radostno drgnile Panu ob kosmata stegna. Slikarski mojstri preteklosti so taiste radosti dvomljivega slovesa z užitkom prenašali na platna, med drugim taka kerlca, kot sta Michelangelo in da Vinci, ali, če se ozremo po novejši zgodovini, Salvador Dali. Aha, morda je pa nenaravno, ker živali ne počno tega? Nak, narobe. Dol jim visi, čeprav le figurativno. Balaševič prepeva o petelinu, ki je skakal na goske, race in purice, v časopisih beremo o podivjanih slonih, ki v Keniji posiljujejo nosoroginje, in marsikdo med vami je že videl zajčka, kako veselo naskakuje domačega mačka. Živali pač ne razmišljajo kaj dosti o etičnosti svojega početja: važno je, da je toplo, volhko in kosmato, pa da stoji pri miru. Juhej! Zadnji argument, ki ostane, je mučenje živali, in borci za njihove pravice zganjajo vik in krik, češ da živali v takem 'razmerju' nikoli ne sodelujejo prostovoljno in da gre v resnici za posilstvo. Se pa najdejo tudi modeli, kot je avstralski (tipično) filozof Peter Singer, ki pravi, da je zoofilija sprejemljiva, dokler živali ne škodimo, in kdor to prepoveduje, izvaja medvrstno diskriminacijo.

Kaj pravi naša zakonodaja? V Zakonu o zaščiti živali se dotakne spolne zlorabe, vendar ta velja le za plemenske primerke, in še to le v primeru, da se jih poškoduje. Zoofilija kot taka vsaj zaenkrat prepovedana ni. Je pa po splošnem ljudskem mnenju nesprejemljiva in posmeha vredna, pač, glejte ga / jo, z živaljo se dol daje, ker si ne more najti človeka! Tudi zato večina praktikantov molči in se zabavi predaja med štirimi stenami hleva. A kljub temu včasih na mn3njalnik prileti kak oglas, če bi se kdo želel pridružiti tovrstnim igricam, ali, še huje, izbruhne škandal kot lani poleti na Hrvaškem.

Menda veste, kako se je pridušal oni možakar popotniku, ki je prišel v mesto in ga potegnil z mostu, da ni skočil v vodo: "Pozidal sem tale prekrasen most. Pozidal sem vaško cerkev. Pozidal sem večino hiš v vasi. In pokavsal eno ovco. Kaj misliš, me kličejo Zidar?"



Verjetno ena najbolj znanih legend je tista, kako je Zevs v bikovi podobi ponesel Evropo na našo celino, ki poslej nosi njeno ime. Bi imel več uspeha kot mišičast, zagorel dečko? Zoofilija nam je očitno dana od bogov!

"Luštkan konjič. Kar v mesto z njim!" *- ne ravno bister trojanski poveljnik, zroč v lesenega konja, polnega grških soldatov*

Če bi se moral med tremi next-gen, khm, current-gen konzolnimi sistemi, ki stojijo na moji polici, odločiti za najbolj simpatičnega, bi bil to brez skrbi Nintendov wii. Zadevščina, ki močno spomni na enega od ranih zunanjih pogonov CD-ROM za računala, je v družbi napihnjenega playstationa 3 in zenovsko vbočenega, a ravno tako velikega xboxa 360 prava liliputanka. Vendar ji ravno to daje šarm. Nakar vzamem v roke edinstveni dvodelni igrator, ki lahko v skrajni sili rabi kot ropotuljica za dete ali daviteljsko orodje, vstavim nekaj yoshi-mariovskega in slika topeče se cortkanosti je popolna.

Hkrati je nezgrešljiv Nintendov prispevek k širitvi elektronskega igranja med populacijo, ki se ga sicer ne bi dotaknila niti s palico, kaj šele z daljinskim upravljalnikom. Tisto, nad čemer sem špricljal v članku Nintengods v Jokerju 151 (id na stranki 3014), se je začelo krepko uresničevati: igre po zaslugi wiija in njegovega dlančnega bratrančka DSa postajajo način zabave za slehernika. Mašinci sta dovolj poceni, da ob ugledu nalepke s stroškom morebitni kupec od groze ne izpljune vranice, zlasti pa je njuna kontrolna metoda intuitivna kot le kaj. Uperjanje daljinca v televizor, mahedranje z nunčakom in žokanje dotikabilnega zaslončka s perescem je naravno početje, ki ne zahteva vmesnega možganskega pretvarjanja ukazov za običajen joypad.

Ravno splošna publika je tista, ki je zaslužna za wiijev (in DSov) prodajni uspeh. Medtem ko je vsesvetovna prodajna cifra playstationa 3 trenutno na slabih štirih milijonih, xboxa 360 pa na dobrih desetih (s tem, da je sistem na razpolago leto in pol), je Nintendo zgolj v štartnih petih mesecih od novembrsko-decembrskega lansiranja prodal skoraj šest milijonov konzol, doslej pa slabih 7,5 milijona. Povpraševanje narašča, zato bi jih spravili v promet še več, a so zmogli izdelati le dober milijon kosov na mesec, zaradi česar wiija še vedno ni lahko dobiti. Prisekano čudo je tako na dobri poti, da se približa behemotskemu DSu, ki so ga od novembra 2004 oddali – zajemite sapo – več kot 40 milijonov. (PSP: 25,5 milijona.) Hočete še cifre od špilov za drkalo? 9.500.000 New Super Mario Bros., 12.000.000 niza Brain Training, 13,6 milijona Nintenkuželjnov. In potem se nekateri sprašujejo, zakaj imamo rubriko drkamož. Nemara zato, da se docela ne utopimo v mlaki lastne podalpske odrezanosti in majhnosti?

Ampak ob boku vzhičenosti pri tem mesijanskem uspehu me preveva temna slutnja. Skrbi me namreč, da bo ta neznanski uspeh wiija in DSa slabo vplival na splošni razvoj iger. Prvi razlog za to je strojna podhranjenost obeh platform, ki daje vedeti, da se ne moremo nadejati posebne odličnosti ne pri grafiki, ne pri zvoku, še posebej pa ne pri umetni pameti, živih svetovih in podobnih elementih, s katerimi se spogledujejo PC, xbox 360 ter PS3. Špili za wii so že res takojci dostopni in hudo žurerski, zlasti če pridejo iz Nintendovega naročja. Vendar se s kakimi posebej (količkaj?) naprednimi elementi ne morejo postaviti. To skorajda izključno niso doživetja in svetovi, marveč enostavno narezani kosi simpl zabave, ki nadmočno zabavajo, a redko navdihnejo.

To niti ne bi bila težava, saj je poanta itak v raznolikosti celotnega igrarskega področja. Enim Grand Theft Auto, Halo in Supreme Commander, drugim Mario Strikers, WarioWare ter Sonic and the Secret Rings, pa smo vsi srečni. Hakeljc je v iskanju prave mere. Že sama po sebi se wii in DS spreminjata v platformi za kolekcije mini iger, predelave starih naslovov ter špile, ki merijo na splošno publiko in to uporabljajo kot izgovor za slab dizajn ter nenaprednost. Trend je posebej izrazit na Japonskem, kjer doživljajo naval popreproščenih, marsikdaj trapastih špilčičev za maso v slogu I Did It! Mama! ter Gentle Brain Exercises. Z vedno večjo prodajo obeh platform pa se zna kaj lahko zgoditi, da bodo kravatarji povsod po svetu zombijasto sledili vonju po krvi, ee, zaslužku, na račin povsod prisotnega wiija ter DSa zanemarili močnejše sisteme in s tem storili veliko škodo špilavskemu napredku.

Se lahko tradicionalni igričarji torej počutimo kot prebivalci Troje, ki so jim poveljniki nadvse pametno zvlekli v mesto konja, v katerem se skriva kruti sovrag? Rekel bi, da kar ja ...

Sneti



Se spomnite skupine Miladojka Youneed? Zdaj veste, od kod jim ime!

LESTVINA d.d.
Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. C&C TIBERIUM WARS	85
02. WORLD OF WARCRAFT	--
03. SUPREME COMMANDER	92
04. HALF-LIFE 2	94
05. CALL OF DUTY 2	79
06. S.T.A.L.K.E.R.	85
07. PREY	84
08. NFS CARBON	61
09. THE SIMS 2	90
10. FIFA 07	83

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GTA 4
- BIOSHOCK

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Matej Colarič in Ljubljane (igrica ena dobra)
- Tine Vovk iz Kranja (filmski DVD en dober)

Kaj reče Bruce Lee wiiju, ko srečata playstation 3?
"Hit mi dej nunčak, preden me z laserjem!"

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. GOD OF WAR 2 (PS2)
02. SPIDER-MAN 3 (PC in PS2)
03. GRAN TURISMO 4 (PS2)
04. TEKKEN 5 (PS2)
05. GOD OF WAR (PS2)
06. THE SIMS 2: SEASONS (PC)
07. BURNING CRUSADE (PC)
08. NFS MOST WANTED (PC)
09. FORMULA ONE CHAMP. (PS3)
10. PRO EVO SOCCER 6 (PS2)

Sponzor naj prodajanih:

BIG BANG

Tomb Raider: Anniversary

<skok … krikec … čmok!>
<skok … krikčič … but!>
<skok … kriiiiiiik … razlom!>

Nič ne rečem, v središču Larine izkušnje je za mnoge nekaj drugega kot zvoki njenega stalnega umiranja. Logična izbira so jozeljni, ki so v Tomb Raider: Anniversary, obnovi izvirnika izpred enajstih let (ciljali so na deseto obletnico, a jim ni ratalo), tako neznanski, kot bi ponosna lady Croftova ravnokar povrgla trojčke. Seta, Anubisa in Ozirisa, heh. Potem so tu njeno samozavestno skakanje, mačje premikanje, lahkotni drnec, jeklen oprijem robov ploščadi, prevračanje kozolcev, labodji skoki-v-vodo-z-glavo-naprej. Pa mozganje pri puzlah, razpostavljanje blokov in kletk, zbiranje redkih predmetov v svoji torbici ter njih raba na ustreznih mestih, streljanje pridaničev, čofotanje skozi dolge potopljene hodnike, kjer izrabljena sapa kljub velikosti skladiščnega prostora žge v pljučih in grozi s preranо smrtjo …

Vsega tega je v Obletnici še in še. Crystal Dynamics, avtorji serije Legacy of Kain, ki so s Tomb Raider: Legend (J153, 81) iz angelske teme obudili legendarno raziskovalko grobnic, nadaljujejo s kovanjem solidnih iger z njo v glavni vlogi. Anniversary je sicer nekako ne zares potreben korak med Legendo in naslednjim delom, ki nastaja v nedrjih sanfranciških razvijalcev, saj se močno zanaša na prvenec iz leta 1996. A vseeno ne gre za zaslužkarski pofl. Nasprotno: v navezi z avtorjem Lare, Tobyjem Gardom, so Kristalneži izgotovili izdelek, poln stare odličnosti in obogaten s svežimi prijemi. Resda ga kazijo frustracije in dizajn, ki postavlja pod vprašaj brezčasnost te sorte plezanja po platformah. Ampak ti trenutki pridejo kasneje, dosti po tistem, ko ti srce zamenja ritem ob ugledu prenovljene okolice ter Lare. Raševinasta zunanjost, ki je s 3D pospeševanjem za današnje pojme pridobila komaj kak plus, je po zaslugi Legendinega motorja nerazpoznavna. Next-gen teksture in učinki, ki so mogli krasili Legend, so resda odpadli, saj so Anniversary namesto za xbox 360 razvili le za PC in playstation 2. A glede na to, da predhodnik ob vklopu ustreznih efektov spodobno steče šele na šele na trenutnih karticah, je to kvečjemu žegen. Zunanjost je v primerjavi s najsodobnejšimi naslovi kanec špartanska in pravokotna, vendar čezmerno pritoževanje zatolčejo hiter tek v ostudno visokih ločljivostih, najmogočnejše glajenja robov, mehki svetlobni efekti, globinski pogled, natančna animacija in podrobnosti, kot je sušeča se obleka z dolpolzečimi kapljicami, ko arheologinja zleze iz vode. Da valujoče kite – ah, Heavenly Sword, potruditi se boš moral! – ne omenjam. Lara je pač edina ženska s kito. Tisto pravo in ono v obliki prispodobe.

Drži, da poguma za logične uganke, ki so pomemben element, Croftova ne potrebuje. Namesto fizikalno usmerjenih puzel iz Legenda so v Anniversary pretežno vdelani miselni orehi starejše sorte, katerih bistvo je ploščadno prebitje do ključnega predmeta in raba slednjega na pravem kraju. Da zahtevano doseže, Lara rine bloke, zaboje in kipe, vleče ročice in meče oprijemalno vrv s kavljem (vzeto iz novodobne predhodnice) za rušenje preprek, na katerih so razločno označeni obroči. Ne pomeni pa to, da so uganke manj uživantske kot Legendine: ne, prav tako dobre so, če ne celo boljše, predvsem pa jih je več.



Ta soba skriva eno bolj zahojenih skrivnosti, ki pridejo v obliki relikvij in artefaktov. Njih nabiranje pošteno zdaljša življenjsko dobo igre, saj so kar velik miselni in ploščaden izziv. Toda včasih so postavljeno taki, da znoriš.



Izid epskega boja je znan, tiranozaver pade. Odpraviš ga bodisi z zložnim pitjem energije, bodisi bolj možgansko …

Bolj zajetno količino srčnosti mora Lara zbrati v spopadih s skoraj izključno živalske sorte nasprotniki, kamor sodijo netopirji, podgane, panterji, medvedi, gorile, krokodili, raptorji in, jep, tiranozaver. Čeprav je dodano izogibanje razkačeni zverini, ki pridrvi nadte (v pravem trenutku stisneš smer in nato spet v pravem momentu strel, da kanaljo pokončaš), so boji velika rutina. Največkrat se je treba le spraviti na dvignjeno mesto, od koder nekaznovano popokaš vse animalije. Ker je za to dostikrat dovolj navadna stopnica, pod katero gnide nepremično obstanejo, povrhu pa ima Lara na zalogi obilo paketov prve pomoči in je do zob oborožena z običajnima ter naprednima pištolama, potezno puško in uzijema, ti grčanje kosmatih nepridipravov nažene strah v kosti le spočetka.

Zato pa kito do tal zahteva skakanje po ploščadih. V nasprotju z Legend, ki je ploščadarjenje jemal lahkotno na račun nažiganja in furanja z motociklom, je oprijemanje robov nad vrtoglavimi globinami spet v središču pozornosti. Je napeto, dolgotrajno in še kar zajebano – škoda le, da je linearnost spet totalna, da skakalne puzle nimajo več rešitev oziroma slepih poti in podobnih zlobnosti, kar bi priredilo resničen izziv starim mačkom. Tem se bo Anniversary,



Plavanje je kanec nerodno, a se privadiš in po začetnem mučenju Laro usmerjaš kot Petra Mankoča po operaciji. Ter britju.



čeprav ga bodo radi preigrali, zdel za spoznanje lahek ter kratek (igralni čas znaša okrog dvanajst ur). Ampak če Lare nimaš v malem prstu še iz starih časov ali iz učenja Legende na pamet, se boš dlje zamudil ob skakalno-oprijemalnih sekvencah, v katerih lady Croftova junaško premaguje eno kamenino za drugo, obešena na vrv teka vzdolž zidov, gimnastično preskakuje med drogovi in gnezdi na topih vrhovih stebrov. Ena napaka in podjetna ženica skoči (skok!), strmoglavi (krik!) ter se v klobčiču opletajočih udov razmontira na tleh (au!), da ti zagomazi po hrbtu. In bodi gotov, da se bo zgodilo nčkolikokrat, saj v treh okoljih – južnoameriškem, starogrškem in egipčanskem – srečaš obilo ploščadnih sekvenc, rešljivih le s kombinacijo previdnega oziranja, logičnega sklepanja ter bravuroznega poskušanja. Nekatere so brez dotika prenešene iz izvirnika, druge so prilagojene, tretje sveže.

A pomembneje kot sestava ploščadnih območij je, kakšne vrste igro ta naredijo. Obletnica ni hitra, akcijadna pobijalska platformščina z občasnimi mozgalnimi premori. Ni niti taka, kot je bila Legenda, niti kot velika večina današnjih iger, ki stavijo na stalen dotok sovražnikov ter adrenalina. Larin osrednji nasprotnik ni zverinjad, niti rivalni pustolovci; nak, to sta lastna nespretnost in kruta, skalna okolica, ki se pne nad njo kot Guliver nad pritlikavčki. Z izjemo puhlih strelskih vložkov, ki jih je brž konec, se Anniversary odvija zlagoma in premišljeno, saj si lahko za skoke navadno vzameš ves čas, ki ga potrebuješ. Ker je hitenje urno kaznovano s smrtjo v kaki od Boga pozabljeni jami, je pravzaprav nadvse zaželeno, da postajaš in premišljuješ. Resda bodo mnogi zložno metodičnost igranja zamenjali za dolgočasje, mirna in tiha prizorišča pa imeli za pusta ter moreča. Vendar Anniversary ni za tiste, ki tripajo na dogajalniške tobogane vrste Devil May Cry, New Super Mario Bros. in Psychonauts. Obletnica je resda videti kot igra za danes, ampak po srcu je to špil od včeraj.



Igranje včasih popestrijo QTEji iz Legende, kjer je treba stisniti pravo smer v pravem trenutku. Večinoma pa kontemplirajoče zreš v takele prizore.

Poleg navadne je na voljo tudi zbirateljska izdaja igre. Dodatni DVD vsebuje glasbo, dokumentarec in galerijo slik.

Hkrati pa je prav to zanašanje na preteklost njena Ahilova peta. Njene odlike so sicer na dlani. Z miselnimi ugankami in zaporedji platform je moč biti jako zadovoljen, tako kot s samosvojim, premišljenim načinom igranja in vzdušjem, ki izvira iz samotnega, zapuščenega okolja. Sodobni pogonski motor prinaša luštno podobo in fiziko, vsled katere blokov ni treba več premikati po navidezni mreži kvadratov. Tu so radodarno, s posluhom zakoličene nadaljevalne točke, ki naredijo lase ruvajoče ponavljanje odsekov stvar preteklosti. Dodane so težko zberljive skrivnosti, ki daljšajo življenjsko dobo, vnovično igranje stopenj in 'režiserjev' komentar. Pa vendar je igra problematična. Šefovje je tipično redko in rahitično (časi, ko smo ohali in ahali ob t-rexu, so mimo, in srečanje z njim je skorajda antiklimaktično); štorija je ancientno borna; Lara kot oseba je v Legendi dosti bolj kompletna in verjetna, saj jo Anniversary vrne na stopnjo joškate ikone za moške cajtunge; vse prej kot laskava so trzajoča drsenja junakinje na robovih, štrlenja teles sovražnikov skozi objekte in živčna kamera, ki je tedaj, ko Croftovo kaka nakaza stisne v kot, dobesedno smrtonosna. Jasno je tudi, da so nivoji sestavljeni tako, kot bi jih njega dni zgradili nalašč za to, da bodo po njih brskali akrobatsko nadarjeni raziskovalci. Nakar se tem ostankom stare dobe pridruži še naglavni greh – zasnova tisočerih smrti. Kljub obilici nadaljevalnih točk se namreč zdi, da večino časa v Obletnici porabiš za to, da po smrti spet prideš do kritičnega mesta, kjer ti spodrsuje. Tam poskusiš nekaj drugega (ali istega, samo da se prepričaš, da res ne gre), umreš, spet plezaš, spet umreš, spet plezaš, spet umreš ... Sčasoma se ti zazdi, da jedro izkušnje res tvori le zvok teleščka, ki hrska po globočinah. Tega ni toliko, da bi se ti vse skupaj priskutilo, je pa na dolgi rok zateženo in v nelaskavi luči razkriva korenine igre. Potrpežljiva nostalgičnost gor ali dol.

Zamere naposled niso tako resne, da bi Tomb Raider: Anniversary utrpel večjo škodo. Napakam v brk gre za dobro ploščadnico edinstvene sorte, v kateri se počutiš, kot bi se pred ponorelim svetom umaknil v tih, pozabljen tempelj, poln ovijalk in delcev prahu, ki plavajo v sončni svetlobi. Je pa s tem dokončno napočil čas, ko se mora Lara odločno zazreti v prihodnost. Tam jo morebiti čakajo razvejane poti čez platforme, izvirne sposobnosti, dinamično reševanje ugank, ki ne bodo po vrsti vnaprej konzervirane, organska okolica, ki ji ne bo umetno pisana na kožo, in zgodba epskih proporcev. Taka, kakršno – sodeč po velikosti modrca – od vedno nosi v nedrjih.



Štorijalno Anniversary glede na izvirnik ni ravno prenovljen, le animacije so narejene s srčkom.

*Larac **Sneti** se bo ob študiju arheologije vpisal tudi na športni faks. Edino tako bo preživel!*

79

razširjena, s spoštovanjem narejena obnova klasike ✔ izpiljeno ploščadenje in dobre uganke ✔ radodarnost z nadaljevalnimi točkami ✔ odlično vzdušje, solidna predstavitev ter jerbas skrivnosti ✔ sitna zasnova tisočerih smrti ✖ rutinsko pokanje lesenih beštij ✖ včasih trzajoče babše in živčna kamera ✖ le nastavek poštene štorije ✖ za izkušene nekam lahka in kratka ✖

Crystal Dynamics / Eidos **natlačenka 167**

Two Worlds



Na fotki zrete enega lepših utrinkov v puščavski regiji. Toda če bi pogled pomaknil nekoliko vstran, bi se zgrozili, saj se beduini veselo sprehajajo skozi skalovje. Niti stene in drevesa zanje niso ovira.



Z enim udrihom orjaške gorjače lahko kmalu zadaš na tisoče točk škode. Žal enako velja za nasprotnike, tako da je prepogosto umiranje stalnica. A zmajčki so spričo svoje okornosti med lažjimi nakazami ...

Reality Pump, poljska tvrdka, ki se je doslej bavila s strategijami (serija Earth 21xx), je za svojo prvo akcijsko frpjko Two Worlds obljubljala, da bo peljala scat Oblivion, Gothic pa kakat. A tovrstne smele izjave se kaj hitro zarotijo proti avtorjem, zlasti če so čisti zelenci v zvrsti in hitijo z izdajo. Logično: za programerje bivšega vzhodnega bloka je od nekdaj značilno, da iz pretirane želje po inovativnosti radi zagrizejo v prevelik kos pogače, ki se jim nato zatakne v goltancih. Namesto da bi o izdelku premislili in ga naredili takega, kot ga resnično zmorejo, potem na trg raje pošljejo nedodelano beta verzijo. Ravno taka zagonetka tiči v zakulisju razvoja Dveh svetov ...

Tokrat svet rešuješ v tretjeosebnem pogledu v koži plačanca, ki mu kult ugrabi sestro in za njeno izpustitev zahteva obuditev padlega orkovskega boga. Tvoja naloga je, da se prebiješ skozi petinpetdeset kvadratnih kilometrov gozdov, gorskih vršacev, jam in puščav ter najdeš potrebne artefakte. Poleg osrednje štorije te čaka še obilo postranskih kvestov tipa fentaj in prinesi. Bolj samosvoje so politične spletke dežele Antaloor, v katerih se ravsa sedem skupin. Vsaka od njih ima svoje ambicije in goji zamero vsaj do ene od ostalih strank. Toda politični model ni docela črno-bel, saj ti vsaka ločina predstavi svojo plat videnja tekmecev, zato uvidiš, da nobena od strani ni nedolžna. Kraljevi privrženci denimo izkoriščajo lokalno ruljo in grabijo bogastvo, vendar se trudijo zmanjšati razbojništvo. Nekromanti izvajajo neetične poskuse na (ne)mrtvih in so si zato v laseh z belimi magi, a se borijo proti vladarjevim pristašem. Odtenkov je še veliko in v vsaki regiji se ljudje soočajo z drugačnimi problemi. V vlogi medija med gručami se lahko dobrikamo več stranem, a sčasoma se vendarle moramo odločiti za eno od glavnih – upornike ali kraljevo vojsko. Ni kaj, v tem pogledu Two Worlds blesti.

Nekaj zanimivosti prinaša tudi boj. Največja posebnost je, da lahko enaka orožja združiš v močnejše cepanice in krepela v nedogled jačaš z dragulji, ki pripadajo naravnim elementom. Poleg tega moreš z alkimijo ustvariti čuda napitkov, ki ti zvišujejo statistike in odpornost na različne vrste poškodb. Nadalje se z napredovanjem na višji nivo pri trenerjih učiš spretnosti, kot so bojevanje s konja, zbijanje ščita iz rok, metanje peska v oči, blefiranje, streljanje več puščic hkrati in razoroževanje s strelicami. Samosvoja je še magija, saj nove čarovnije dobivaš s tarot kartami. Te krepiš z dodajanjem do treh ojačevalnih kart, ki večajo zadano škodo in čas delovanja ter zmanjšajo porabo mane.



Samodejni blok s ščitom je v falusu in varuje le pred zaslepitvijo s peskom, zato se bolj splača uriti v vihtenju dveh rezil hkrati.

Do sem vse prav. Težava pa je, da sta premikanje lika in vmesnik nadvse okorna, zato je nadzor v boju kilav. Uspešnost branjenja s ščitom na primer ni odvisna od tvojih refleksov, temveč se le redko vključi sama od sebe. Takisto je samodejno lovljenje tarč, saj vmesnik ne pozna merka, zato sta čaranje in streljanje močno otežena. Ker se stalno bojuješ proti trumam golazni, ki te hitro pokončajo, je to velik kamen spotike. Še dobro, da se ob pogostem umiranju brez izgube izkušenj zbudiš pri simbolih ankha. Bojevanje z vranca je apn, saj se konjič obrača po polžje in se ustavi ob najmanjši oviri. Najeda pa tudi, da med fajti drkaš le en miškin gumb in specialke prožiš z oštevilčenimi tipkami namesto z drugim knofom glodalca, ki je rezerviran za čarovnije.

Avtorji so pred izidom nadvse hvalili večigralstvo, ki naj bi bilo tako kot v nalinijščin-



● **Poljaki se očitno poščijejo na vse frpjske konvencije, saj tekom kampanje pokolješ na ducate zmajev. So pa beštije vsaj paša za oči.**

ah. Po spletu se lahko pomeriš v neuravnoteženem in zato ne ravno privlačnem medsebojnem klanju igralcev (PvP) z izbiro enega od dvanajstih poklicev. Drugi način je tekmovanje v ježi konj, kjer moraš v hlev spraviti več žrebet kot ostali; modus je zaradi štorastega nadzora živa beda. V tretjem in potencialno najbolj zanimivem načinu pa se v metropoli snide do osem špilavcev, nakar se družno lotijo raziskovanja ločenega dela dežele, kjer opravljajo skupne naloge. Sliši se fino, a ni, ker izkušenj ne dobivaš za končane kveste, temveč za padle pošasti.



● **Zaselki so odličen plac za barantanje in dobod svežih kvestov. Vendar je v njih bore malo življenja, saj folk le tava naokoli.**

Tako se folk raje udinja v grindanju kot sodelovanju. Užitek dokončno pokončajo obupen lag in pogosta sesutja. Škoda, da so zavozili multiplayer, saj se s takimi načini moštvenega igranja ne ponaša nobeden od aktualnih prvakov zvrsti.

Two Worlds ne očara niti po vizualni plati, saj so velikansko ozemlje, temnice in notranjosti hiš prazne ter enolične, modeli neigralčevih likov so izrisani katastrofalno in se venomer ponavljajo, učinki urokov so povečini skromni, pošasti pa po kvaliteti izrisa nihajo med mojstrovinami, kot so velikanski zmaji vseh barv in oblik, ter kracami, kot so kosmati pajki in majhni dinozavri. Še najbolj navdušita HDR-osvetljevanje in dizajn opreme. Pri zvoku moti majhno število motiviranih govorcev, saj tistih pol ducata sodelujočih zdolgočaseno čveka lahkotno staro angleščino, ki je spričo manka staroangleških zaimkov in glagolov ter kopičenja arhaičnih prislovov na trenutke naravnost smešna.

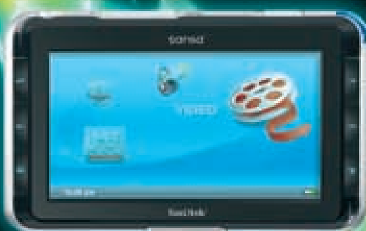
A čeprav z vsem tem še shajaš, ne moreš spregledati brezštevilnih hroščev. Sicer naj bi se igra ponašala z Ageieno fiziko, toda videti jo je bore malo. Z junakom sem veselo jahal navzdol v prepade, ne da bi se ob tem vsaj malo poškodoval, medtem ko po nizkih klancih sploh ni moč kopitljati. Nadalje ne moreš končati številnih kvestov, liki hodijo skozi zidove, nekatere spretnosti ne delujejo, dež občasno pada z jasnega neba, izkušnja pa je neuravnotežena. Za časa pisanja je zunaj že tretja zaplata, ki večine bedastoč še vedno ne odpravi, verzijo za xbox 360 pa so odložili za nedoločen čas. Reality Pump bi moral za svoj prvi projekt izdelati manjši, laže obvladljiv svet, ne orjaškega peskovnika, v katerem peščico zanimivosti zasujeta gomila žužkov in nerodno igranje.

Forsooth Jager – methinks thou art not in Myrtana anymore!

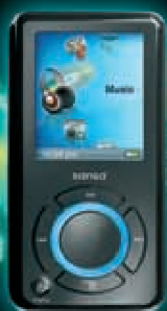
59 izvrsten političen sistem ✔ nekaj domiselnih bojnih tehnik ✔ čaranje s tarot kartami ✔ združevanje krepel in alkimija ✔ okorno, plitko igranje ✖ slaba predstavitev ✖ obupna animacija likov ✖ količina lubadarjev ✖ neizkoriščeno večigralstvo ✖

Reality Pump / TopWare

SanDisk
STORE YOUR WORLD IN OURS



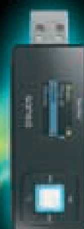
- do 33h predvajanja (Li-polymer baterija)
- velik 4" barvni zaslon
- video, glasbeni in slikovni zapisi
- vgrajeni zvočniki
* razširljiv spomin s SD in SDHC



- do 20h predvajanja (Li-Ion baterija)
- 4,5 cm TFT barvni zaslon
- MP3, WMA, slikovni ter video zapisi
- možnost uporabe kot diktafon
* razširljiv spomin z micro SD



- MP3, WMA, WAV ter slikovni zapisi
- možnost uporabe kot diktafon
* razširljiv spomin z micro SD



- do 15h delovanja (Li-pol baterija)
- 4-vrstični, OLED
- MP3, WMA, WAV, Audible files
- ne potrebuje USB kabla
- možnost uporabe kot diktafon
* razširljiv spomin z microSD

Izdelke SanDisk lahko kupite v vseh trgovinah Foto Tabor (MARIBOR: PE Tabor, Gorkega 41; PE City, Ul. Vita Kraigherja 5; PE Pasaža, Jurčičeva 6; PE Europark, Pobreška 18; PTUJ: PE Ptuj, Trstenjakova 7; CELJE: PE Celje, Glavni Trg 2; PE Planet Tuš, Mariborska 128) kot tudi v vseh bolje založenih tehničnih trgovinah v Sloveniji.

Zastopnik za Slovenijo:



prodaja@foto-tabor.com
www.sandisk.com
02/330-42-41

Attack on Pearl Harbor

Afterburner! Wings! Their Finest Hour! Strike Commander! Red Baron! In še daleč se vije vrsta arkadnih simulacij frčanja, s katerimi so nas zasipavali njega dni. Nič več: letala so izgubila status ultimativnega faličnega nadomestka in namesto kupa akcijskih letalščin imamo kup akcijskih 3D streljank. Toda ljubiteljev nebeškega rešetanja se še kdo usmili ...

Prvovrstna klatilščina sovragov na Tihem oceanu tole resda ni. Špil navsezadnje tržijo po 25 evrov, sklamfala pa ga je slovaška skupinica 3D People, kjer po imenu sodeč delajo ljudje s toliko domišljije, da bi z njo napolnil eno celo posodico za sake. Kompleksnost in globina sta posledično oddaljeni kot sonce na obzorju, saj si medoblačni šofer, ki letalo vodi na najbolj enostaven način. V pogledu od zadaj dodaš plin in stroj gre hitreje, odvzameš ga in upočasnil bo, premikaš miš za gravitaciji rogajoče gibanje v vse smeri neba, tiščiš knofa za proženje neskončne zaloge osrednjega in drugotnega orožja (mitraljezov na eni strani, bomb, torpedov & raket na drugi). Vse v par minutah dojame še največji neizkušenec, saj je treba paziti kvečjemu na to, da ne butneš ob tla in da se ti topovi ob daljšem pokanju ne pregrejejo. Poveljevanja soletalcem ni, razlike med propelerniki so kozmetične, najsi gre za lovce, strmoglavce ali torpedirnike, odklepanje novih frčolinov je tu zaradi lepšega, napredovanje v činu prav tako.

Nak, naprednim igralnim elementom tod ni mesta. Kampanji previharita ves Pacifik med drugo svetovno, od napada na Pearl Harbor do Okinave, in se ustavita ob številnih znanih masakrih – Guadalcanal, Iwo Jima, Leyte. Toda na fejst štorijalno dogajanje pozabi. Nakazana junaka sta slična prozornemu steklu in sicer luštnih stripovskih sekvenc je daleč premalo, da bi mogel kakorkoli čustvovati. Da je špil namenjen nepoznavalcem, obelodanja nizka težavnost, ki jo bodo izkušeni dojeli kot rutino. Največji kamen spotike pa je dejstvo, da se naloge močno ponavljajo. Enoigralski modus šteje več kot petdeset misij, ki se odvijajo na majhnih prizoriščih v le nekaj različnih okoljih, zapovedi pa stalno krožijo med sklati to / bombardiraj ali torpediraj ono / brani tretje. Ko prvič, drugič, tretjič potapljaš križarke in letalonosilke, nažigaš po lovcih, radiraš tla ter iščeš konvoj, ti vse skupaj še dogaja. Ko to počneš osmič, pa čar zamre in na koncu približno desetih ur se akcije orenk prenaješ. Jasno, vse igre so po naravi repetitivne, toda v plitko akcijo je tu treba vložiti bore malo spretnosti. Tako nastane rutinska pokalica, ki je ne prekinjajo nobene iskrive domislice, posebni sovražniki – nič, kar bi te pretreslo, ob čemer bi zazijal.



Bombe in torpedi s sveto preproščino letijo tako naravnost, da cilj zadeneš miže, obrnjen navzgor in v prevlečenem letu. Ne da je ta pogost, seveda.



Umetne pameti sovragom ne gre pripisati, je pa res, da vsaj vijugajo, ko jih pokaš. Priročno so označeni z ikonico nad seboj.

A čeprav se igra drži regelcev kot pijan samuraj gejšine riti in jo preigraš z levo roko, ni zanič. Za začetek vsebuje tako ameriško kot japonsko kampanjo, kar je ob tradicionalnem predstavljanju le ene strani osvežilno. Nadalje misije niso linearno nanizane kot očesna zrkla pobitih Američanov na vrvici zrakoplovnega nindže. Dokler imaš na zalogi zadosti avionov, ki jih dobivaš za uspehe, ti lahko v kaki nalogi spodleti, pa boš vseeno šel naprej. Takisto ti je mnogokrat na voljo več misij, med katerimi se prosto odločaš, poveš pa tudi, v katerem letalu bi jih rad opravljal. Nenavadno moderen pristop!



Notranjega pogleda ni, ampak ker gre za kristalno čisto arkado, to morda niti ne moti. Sta pa hecno postavljeni kameri, levo in desno od aviona.

Grafični spektakel je soliden, saj se v nekaterih bitkah na nebu znajde na desetine letal, medtem ko spodaj z velikimi zublji ter dimnimi vlečkami gorijo stavbe in ladje. Vdelan je način dogfight za posamezne spopade s par spremenljivkami, kot so bojni stroji in čas, in tu je simpatičen multiplayer za do dvanajsterico po lokalni mreži ali internetu. Sam ali kot del moštva se nezakomplicirano poženeš pod nebo in zverinsko klatiš, dokler rdečih oči ter karpalnotunelskega zapestja ne omahneš na zvesti tatami (japonsko rogoznico, to je).

Predvsem pa te igra ne zajebava v glavo. Po bolj kompleksnih, toda zoprnih Blazing Angels, kjer si od frustracije redno butal z nosom v podboj, ni napačno odigrati nečesa takega – nezahtevnega, a nezateženega in usmerjenega v kratke, direktne naloge, kjer ti je vedno vse jasno. Nekaj dinamike kljub vsemu je, saj sovražna letala ne eksplodirajo takoj in ravno toliko migajo, da niso glinasti golobi, če pravočasno ne očistiš neba, pa se znajdeš v težavah. Zato naj da kak premožen založnik Slovakom cekin, da naredijo nekaj poštenega, magari predelavo ene od starih klasik. Kaj bi vi izbrali? Afterburner? Wings? Their Finest Hour? Strike Commander? Red Baron ...?

Kso! Sneti-sama wa Nihon-jin desu yo! Riževo žganje wa doko desu ka?!

60

arkadno klatenje frčolinov, hai! ✔ tako ameriška kot japonska kampanja ✔ moderna zasnova in soliden spektakel ✔ nezatežena ✔ lahka in ponavljajoča se ✖ brez prave iskre in domišljije ✖ ubožen nastavek zgodbe ✖

3D People / Ascaron



IGABIBA.JOKER.SI

PRIKUPNA, ZAPELJIVA, HITRA, PRIJAZNA, NALEZLJIVA, PRIJETNA, POCENI, USTREŽLJIVA IN SPLOH AVA SPLETNA TRGOVINA



Lara Croft Tomb Raider Anniversary

Odklenite duri preteklosti ... Ko Laro Croft najamejo, da razišče skrivnosten predmet, imenovan Scion, se začne njena tvegana pot po neznanih, opustelih svetovih - krajih, kamor človenka noga ni stopila že tisoče let.

Vendar Lara ni sama: grobnice čuvajo krvoločna bitja, za petami pa so ji tisti, ki bi se radi dokopali do mogočnih Scionovih skrivnosti. Praznujte desetletnico Lare Croft v njeni najnovejši akcijski pustolovščini, ki jo je navdihnil izvirni Tomb Raider, ena najboljših tovrstnih iger vseh časov!



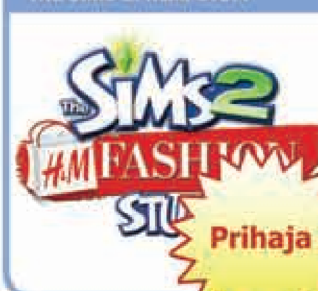
C&C: TIBERIUM WARS



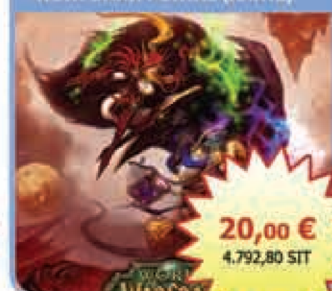
THE SIMS 2: DELUXE



THE SIMS 2: H&M STUFF



WoW: DARK PORTAL (KARTE)



POMOČ PRI NAKUPU

Potrebujete pomoč pri nakupu? Igra ne dela? Imate morda vprašanje? Za vse to smo vam na voljo od ponedeljka do petka med 9:00 in 17:00 na naslednjih telefonskih številkah:



051 376 200

in

(01) 530 5 632

ELEKTRONSKI KUPON

Za več kot 2.000 artiklov, ki jih lahko izbirate med računalniškimi igrami, igrami za igralne konzole, namiznimi igrami in ostalimi artikli, povezanimi z zabavnim računalništvom, namiznimi igrami ter dobrotami vam vsak mesec poklonimo elektronski kupon v vrednosti 2 evra, ki ga vtipkate pri nakupu.

E-kupon za mesec april:

AVAJOKER

Velja do 5.6.2007



OSEBNI RAČUNALNIK		PLAYSTATION 2		PLAYSTATION 3		XBOX 360	
Battlefield 2: Complete	42,00 € / 10.064,88 SIT	Test Drive Unlimited	46,00 € / 11.023,44 SIT	Formula One	55,00 € / 13.180,20 SIT	Test Drive Unlimited	65,00 € / 15.576,60 SIT
UEFA 06/07	37,00 € / 8.866,68 SIT	Sopranos	48,82 € / 11.699,22 SIT	Virtua Tennis 3	70,00 € / 16.774,80 SIT	Lost Planet	63,00 € / 15.097,32 SIT
The Sims: Life Stories	32,50 € / 7.788,30 SIT	Pro Evo Soccer 6	54,00 € / 12.940,56 SIT	Untold Legends	65,00 € / 15.576,60 SIT	UEFA 06/07	65,00 € / 15.576,60 SIT
Fifa 07	38,81 € / 9.300,43 SIT	Dead to Rights 2	15,00 € / 3.594,60 SIT	Def Jam Icon	65,00 € / 15.576,60 SIT	Pro Evo Soccer 6	65,00 € / 15.576,60 SIT
S.T.A.L.K.E.R.	42,00 € / 10.064,88 SIT	MoH: Vanguard	55,00 € / 13.180,20 SIT	Resistance: Fall of Man	55,00 € / 13.180,20 SIT	NBA 07	66,77 € / 16.000,76 SIT
Supreme Commander	41,50 € / 9.945,06 SIT	God Hand	54,00 € / 12.940,56 SIT	Virtua Fighter 5	70,00 € / 16.774,80 SIT	F.E.A.R.	50,08 € / 12.001,17 SIT
NFS: Carbon	38,81 € / 9.300,43 SIT	Sims 2 Pets	55,50 € / 13.300,02 SIT	Tiger Woods 07	65,00 € / 15.576,60 SIT	NFS: Carbon	66,77 € / 16.000,76 SIT
Counter Strike: Source	26,29 € / 6.300,14 SIT	Call of Duty 3	55,00 € / 13.180,20 SIT	Sonic the Hedgehog	70,00 € / 16.774,80 SIT	NBA Street Homecourt	65,00 € / 15.576,60 SIT
Guild Wars: Nightfall	30,05 € / 7.201,18 SIT	Tomb Raider: Legend	26,29 € / 6.300,14 SIT	Genji	55,00 € / 13.180,20 SIT	Bullet Witch	65,00 € / 15.576,60 SIT
Titan Quest Deluxe	27,00 € / 6.470,28 SIT	Ice Age 2	26,29 € / 6.300,14 SIT	NBA Street Homecourt	65,00 € / 15.576,60 SIT	Def Jam Icon	65,00 € / 15.576,60 SIT
Track Mania: United	33,00 € / 6.470,28 SIT	Okami	54,00 € / 12.940,56 SIT	Ridge Racer 7	55,00 € / 13.180,20 SIT	Just Cause	64,68 € / 15.499,92 SIT

Halo 2



Čeprav je serija prvoosebnih streljačin Halo v svetovnem merilu ostudno znana in čislana, ji PC-centrični Slovenci nismo priredili toplega sprejema. Nasprotno: večina jo je prezrla. Deloma sta za to kriv konzolastičen imidž in slabotna izvedba, deloma pa sam Microsoft, ki ima kultni izdelek skupine Bungie najprej za xboxovo in šele nato za računalniško dobrino. Medtem ko je prvi del za to, da je s črne šatulje iks prispel na abake, potreboval slabi dve leti, so z drugim odlašali kar dve dvanajstmesečji in pol. Ob takem tempu bomo konverzijo trojke, ki za xbox 360 izide 26. 9., ugledali ob naslednjem svetovnem fuzbalskem prvenstvu. Evo povoda, da MS z vesoljskimi kovinskimi škornji ronaldihnasto nabrcamo v gonade.

To si itak zasluži že zdaj. Ne le, da so s Halom 2 odlašali, kot da bi predelovali aktualni špil, priredili so ga samo Visti. Ker špil grafično ne posreduje nobenih lepot DirectXa 10, je zapisanost Visti gola posledica navezanosti na servis Games for Windows Live, ki je takisto ekskluzivno vistaški. (Nelaskavi zapis o njem najdete na strani 54.) Dobro, zahvaljujoč internetnemu komunizmu si je novi operacijski sistem že namestilo lepo število ljudi, a glavnina ostaja na XPjih. Kar pomeni, da bo levji delež pecejašev brez potrebe odrezan od Hala 2. To pa ne bo pripomoglo k priljubljenosti franšize v deželi kralja Matjaža.

Enako ne očitni minusi. Prvi je nepotrebna multiplayerska vezanost na Games for Windows Live. Za polno večigralsko funkcionalnost je treba odpreti tošelček in izenj potegniti mesečno naročnino za zlati račun, sicer po izteku mesečnega bonusa, ki ga dobiš v škatlici, ostaneš pri zastonjskem srebrnem profilu. Z njim ni moč ne postaviti namenskega strežnika, ne ustvariti antipuščavniških partij; program ne beleži večigralskih dosežkov; kolegom ne moreš pošiljati vabil na razpaljotke; in manjka glasovni čvek. Kljub zadovoljivemu naboru funkcij, ki jih nudi račun Silver, je to tečnarija, ki bo večino Slovencev odbila od enega najboljših klasičnih multi-



Mnoga covenantska krepela nimajo omejenega le streliva, marveč tudi čas neprestanega nažiganja. Če se pregrejejo, ostaneš brez delujoče pokalice.



Multiplayer je mogoč tudi po lokalni mreži, utegne pa koga zmotiti odsotnost botov, ki bi zapolnili luknje ob odsotnosti živih nažigačev.

BALZAM ZA NAKOVALCE

Grafika v Halu 2 je starčkasta, zato pa je tolikanj večja krasota zvočna podlaga. Med bojevanjem iz značilnega oglašanja nasprotnikov (tako živalskega prhanja kot grčavega govora) sklepaš, kje so, koliko so poškodovani in kako jezni; celo to ti je jasno, če imajo zaveznike ali ne. Govor je občuten, okoljski zvočni efekti čudoviti, jadrno navduši glasba. Rockovsko-inštrumentalni soundtrack s pridihom zborovskega petja je eden najčudovitejših primerkov muzike iz iger, sploh cerkveni napev, ki se subtilno ponavlja skozi ves špil. Glasba je izšla na dveh cedejih in je vredna samostojnega poslušanja.





Rdečega elitneža sem dovolj poškodoval, da je pozabil na previdnost in navalil name kot mutec na telefon. Čez trepet očesa bo še bolj škrlaten kot ponavadi!



Nemalo je akcijadnih delov, kjer sedeš v eno od vozil (v tem primeru leteči banshee) in odstranjuješ tako peš-žverce kot oklepljeno nesnago.



Dvojno vihtenje v vsej svoji masakerni gloriji. Kajpak nisi omejen na enaki orožji, saj lahko dual-wieldaš eno tako in eno drugačno pokalico.

playerjev nasploh. In zakaj? Vsled eksperimenta, ki še ni zlezel iz plenic. Pri tem Hala 2 ne moreš igrati proti konzolašem, tako kot je to možno s Shadowrunom. In ne glede na barvo računa je, tako kot iz enice za PC, izginil sodelovalni modus, kjer si s soborcem obrnil vso kampanjo. Lopi naj jih koklja ino brcne bes.

Drugi povod za posmeh mimoidočih bo zunanjost. Nekaj učinkov je lepih, voda je vlažna in ločljivost je lahko brutalno visoka. A v splošnem je to drobnjakarsko okrancljan naslov za prvi xbox. Vsled barvnih fleh namesto podrobnih tekstur, kvadratastih objektov in pustih ravnic je pecejeva verzija celo v najboljših trenutkih videti obrabljena, na trenutke pa kot malo boljši mod za Half-Life. 1. V času S.T.A.L.K.E.R.ja, Preya, Gears of War in, da, Hala 3 je dvojka videzno nedostojna računal, kakršne hoče imeti Vista. Nakar prideš v enoličen hodnik v slogu enice, naletiš na hrošček in sodba se zdi samoumevna. 65 pa roka!

Ampak tako mnenje bi bilo udinjanje pregovorni zajebanosti in posiljeno raztrganje dobrega špila, kar bi obveljalo kot samo sebi namen ter pesek v oči kupcu. Bistveno je namreč zavedati se, da sta tako Halo 1 kot 2 usmerjena h golemu 3D bojevanju, kar sporoča že prvenčev podnaslov Combat Evolved. V kupu streljank, ki poleg nažiganja vsebujejo elemente pustolovščin, miselnic, grozljivk, ploščad, strategij in še marsičesa, je težko zameriti komurkoli, da ima Halo za enostransko, nenapredno izkušnjo. Dejansko ob rodovitnih bokih tako kompletnih in kompleksnih naslovov, kot so Half-Life 2, Shadow of Chernobyl ter Far Cry, deluje preprost, malodane kmečki. Ne ponudi ne grozljivosti, ne ugank, ne širokega območja, ne pogovarjanja. Docela drži, da je pot skozi Halo 2 zopet linearna in da na njej ne počneš popolnoma ničesar drugega, kot da padaš iz enega boja v drugega. Igra zato včasih deluje kot nago zaporedje s sovražniki naphanih soban in step, povezanih z oddihovalnimi pasažami. Ljubitelji alternativnih prijemov, ki imajo v svojem igrarskem sedviču radi mnogo okusov, bodo razočarani kot pri enici.

Ampak večni ratatatata skriva kar dosti. Jasno je, da zopet nastopiš kot Master Chief, futuristični soldat, ki odet v oklep rešeta vsemirske tujce Covenante. Ti so uleteli na Zemljo, kar botruje posredovanju marincev, ki jim pripadaš, in mnogim bojem. In ravno ti so srž izkušnje. Na easy seveda niso prav napredni, a preklopi na višjo težavnost, zlasti hero in legendary, in situacija se obrne. Umetna pamet zobatce vodi tako, da znajo krožiti, se skrivati, pobegniti, sodelovati v pregonu in se podati v samomorilsko akcijo. Dokaz tega, da je inteligenca dobro razvita, je spremljanje bojev med sprtimi frakcijami. Precejkrat se znajdeš v situaciji, ko kot iz parterja opazuješ dogajanje na odru, kjer se v raznih kombinacijah tepejo ljudje, Covenanti in zombijastični monstrumi The Flood, ki vnašajo element srha, dasi manjšega kot v prvencu. Tedaj se sam odločiš, kako in kdaj boš posredoval. Nekateri se bodo odzvali nate, druge bo preveč okupirala prisotnost tekmecev, in vse to lahko izkoristiš v svoj prid ali botruješ svoji pogibeli. Povrhu te nemalokrat spremljajo razumno inteligentni soborci, ki jim ne moreš poveljevati, a znajo sami poskrbeti zase. Naposled ti postane jasno, da je malokaj v igri vnaprej določenega. Dostikrat je vse odvisno od tega, kako se programska koda sproti odloča, in ko greš spet od zadnje osvojene nadzorne točke (pozicije ni moč shraniti kadarkoli, to vlogo prevzamejo večinoma dobro razporejeni kontrolni punkti), boš verjetno naletel na vsaj malo spremenjen položaj. Včasih sotrpini umrejo, včasih ne; barabini se razporedijo tako ali drugače, glede na to, kako si se postavil ti ... To ima za posledico dinamične boje, katerih temelji niso vedno enaki. Dotične odlike niso opazne na prvi pogled, vendar se sčasoma zbistrijo, in čeprav je Halo 2 tako star, ga je konkurenca presegla le redkokje.



Uspeh je zmikljiv tudi zaradi drugih faktorjev. Logično je, da je treba izkoriščati zaklone, kjer se ti ščit po kratkem odmoru obnovi, in paziti na strelivo, saj zopet nosiš samo dve orožji naenkrat. Ko zmanjka streliva, kar se zgodi hitro, moraš pobrati bodisi nov okvir, bodisi zamenjati krepelo, kar spremeni taktiko. Ognjenih palic, ki so zemeljskega ali vesoljskega izvora, je veliko vrst in bolj kot v večini streljank določajo, kako boš pristopil k situaciji. Nekatera, kot je needler, narekujejo hitre skoke iz zaklona, izpljun čimveč nabojev ter umik na varno. Druga te zavezujejo k ostrostrelstvu, tretja k masakru od blizu, četrta bljuva-



Zombijaška Poplava preti obema stranema, z njo pa se srečaš zlasti v razdrapani koži covenantskega bojevnika.

VEČPINJAU

Halo 2 vsebuje dosti klasičen multiplayer, ki je za polno delovanje žal vezan na zlati GfW Live. Sladokusci, ki mojstrujejo taktične behemote tipa Armed Assault in BF2, bodo bržda nenavdušeni nad zadržanimi, arkadnimi, v stare dni obrnjenimi modusi. Toda večigralska plat nudi ogromno zabave vsled obsežnosti in uravnoteženosti. Vdelanih je kar sedem načinov: slayer (pobij vse), CTF (lov na zastavo), assault (odnašanje bombe v sovražno bazo), king of the hill (nadzor nad hribom), oddball (iskanje, em, žoge in nje držanje), juggernaut (nekdo je močnejši in ga ostali lovijo) in territories (nadzorovanje ozemelj). Povrhu ima vsak kup nastavitev, ki lahko docela predrugačijo izkušnjo. Že dodatek ali odvzemek enega samega orožja more čisto spremeniti taktiko, da ne govorim o moštvenih variantah in vozilih. Karte so raznovrstne in domišljene, furalice nič kaj premočne, saj jih je mogoče pehotno naskočiti ter jih eliminirati / si jih prilastiti, laga že na megabitnem ADSLu z Američani ni bilo nič ... Ena a protipuščavništvo, staromodno gor ali dol, ki pa ga je z zaenkrat nategunskim Games for Windows Live spodrezal sam Microsoft. Kovačeva kobila in to.

Zanimiv je prijem za uravnoteženje ploščka in miši + tipkovnice. Uporabniki xboxovega joypada na PCju so namreč v multiju deležni rahle pomoči pri merjenju, ki nadomesti naravno počasnejše ter manj natančno ciljanje, kot ju nudi podganica. Besne debate o tem potekajo, vendar se zdi, da je ideja kar pametna in dobrodošla.

DOSEŽKOMANIJA

Halo 2 in Shadowrun z xboxa 360 na računalnike prinašata sistem dosežkov – achievementov. O njih smo pisali v Jokerju 158 (id na stranki 3289), a ne škodi, če ponovimo. Dosežki so Microsoftova pogruntavščina in delujejo kot kažipoti, ki povedo, v kakšni meri obvladaš neko igro. Vsebujejo jih vse igre za XB360 razen demotov, le da jih imajo škatelne praviloma po tisoč, manjše z Xbox Live Arcade pa po dvesto. Vsak dosežek je vreden neko količino igralčevih točk, gamerpointov. Te se prištejejo tvojemu profilu na Livu in so na ogled vsem, kar deluje kot nekakšna dolžina virtualnega otepača. Več gamerpointov kot imaš, bolj zagret in uspešen igralec si. Oziroma se tak zdiš. Kavelj je namreč v tem, da je določanje dosežkov naloga avtorjev. Nekatere igre, recimo King Kong, so znane kot lahkotne dajalke gamerpointov, saj za ne prav velik trud prinesejo jurja pik. Na drugi strani je lahko osvojitev nekaj deset točk v Mutant Stormu rezultat brez števila ur treninga, ponekod pa je kompleten nabor točk domala nemogoč, saj so postavljene zahteve, kot je biti prvi na svetovni lestvici. Izmišljevanje dosežkov je zato taka umetnost kot razporejanje nadaljevalnih točk, kar pomeni, da le redkim uspe zadeti žebljico na glavico.



Je pa nekaj res: achievementi so zvit način, da igro izkoristiš in v njej postaneš čim boljši. Čeprav se znajo le redki fantki upreti merjenju navideznega pimpeka in zna to voditi v pravo odvisnost od kopičenja gamerpointov, ki ipak niso merodajen kazalec predanosti in spretnosti, se igranje na drugih sistemih brez dosežkov zdi kar nekako prazno. Dobro je to iznašel Microsoft.

jo v kratkih razmikih. Naposled je tu razvpiti dual-wield, hkratno vihtenje dveh enakih ali različnih pokalic. Levo prožiš z levim miškinim gumbom, desnega z desnim in tako s slaboritnim pospeškom narediš pašto iz skoraj vsega, kar je dovolj časa pri miru. Je pa res, da se z dual-wieldom odpoveš lepljivim plazemskim ter poskakljivim šrapnelskim granatam, ki ti znajo marsikdaj rešiti kožo. Vsekakor te, ko igraš na višjih zahtevnostih, dobro zaposlita že upoštevanje orožij in umetne pameti. Nakar so tu številna vozila obeh strani, od džipa prek tanka do letečega motocikla. Njih vodenje je vnovič nadvse preprosto, arkadno in uživantsko.

V primerjavi z enico ni dosti novosti ne na področju streljalic, ne furalic in ne gnusobic. So pa obstoječe dobro premišljene in vkomponirane v izkustvo. Tisti, ki so jih motili ponavljajoči se predori v drugi tretjini Hala 1, bodo veseli novice, da je razgibanost okolice večja, da so zbili količino vračanja in da so hodniki manj repetitivni. Tovrstna razvlečenost je sicer še vedno prisotna in tudi dvojka kot zakleto vsebuje del, ki je šolski primer enoličnosti. A kot dizajnerska celota je nadaljevanje superiorno enici, čeprav je malo bolj na tračnicah. Med drugim zato, ker ne nastopaš le kot Master Chief, ampak dobršen del med brati petnajsturne kampanje (nivo hard) obdelaš kot vojščak Covenantov. Ta je z začasno nevidnostjo zanimiva taktična variacija, ki potisne način bojevanja proti tiholaznicam. Dragocen je občutek, ko se v predatorskem plašču odšunjaš barabinom za hrbet oziroma jim samozavestno obstaneš pred frisom, nakar jih samurajsko pokončaš s plazemskim rezilom ali jim med rebra potisneš lepko bombo.

Obenem ta covenantski lik omogoči enici nadmočen vpogled v štorijalno ozadje. Solidno velikopotezno znanstveno fantastiko, ki je mejila na šund, dvojka na eni strani naredi še bolj veličastno, na drugi pa več pozornosti posveti intimnim usodam posameznikov, med katerimi Master Chief nima vloge najvažnejšega. Podrobnejšega obraza so deležni sami Covenanti, o katerih izveš toliko, da močno prerastejo okvire tipičnih napadalcev-iz-vesolja. V nasprotju z večino nakaz iz streljank imajo osebnost že v boju, kjer te elitneži naduvano izzivajo in so mali grunti celi pametni, dokler imajo premoč, nakar cvileč laufajo okrog kot kure brez glave. A še daleč bolj se ti priljubijo zgodbovno. Razpravljal o vsebini ne bom, da ne bom komu skvaril užitka; vedite le, da se dogajanje z Zemlje seli na drug svet in da je v centru vsega Obroč, ki zmore pokončati kompletno biološko življenje v galaksiji. Dobro je sicer poznati eničino ozadje in nedorečeni konec je za pecejaše neugoden. A prav štorija je tista, ki osmisli klavstvo ter iz Hala 2 naredi IZKUŠNJO.

In ravno to navduši. Igri je gotovo moč očitati jerbas stvari, ki ji zbijejo oceno pod magičnih 80. Zunanjost je grozno sprana, nekateri stari grehi prisotni, medtem ko je vezanost na Visto in GfW Live ob odsotnosti količkaj DX10-grafike in merjenja moči z xboxaši nategunsko zaslužkarstvo. Pristop je zaradi izključnega zanašanja na bojevanje enostranski, kar mnogim ne bo dišalo, naprednejši pa se bodo spotaknili ob nekaj, kar verjetno izvira iz popularnosti Hala (špil je pač treba narediti blizek kar največ ljudem!). Niti na težavnostni stopnji legendary umetna pamet namreč ni tako ostra, kot bi lahko bila. Zlasti ji manjka pobude, saj lahko domala povsod, kjer prizorišče ni krožno, uporabljaš taktiko skrivanja, kratkih pokov in umika, pa bodo sovragi le redko sami prišli do tebe. Iz tega razloga gre dinamika bojev včasih po zlu in čeprav kanalje dobro merijo ter se gibljejo, je prav ta njihova zaspanost razlog, da Halo 2 ponekod zaostaja za enico in da so ga v nekaterih pogledih v smislu umetne inteligence prehiteli špili, kot je F.E.A.R.. Nakar so tu hroščki, ki kanalje in zaveznike prisilijo, da sem ter tja nemo buljijo v zidove. A na drugi strani raznoliko bojevanje in fina štorija iz Hala 2 naredita doživljaj. Zaplet se ne tiče samo tebe ali tvoje vrste, marveč življenja v galaksiji, Covenanti pa niso čekanarji brez šarma, saj jih spoznaš, spoštuješ ter dojameš kot metaforo za nas, ljudi. Še dolgo potem, ko se odvrti konec in se baviš s širokim multiplayerjem, ti iz glave nočejo spolzeti ne prizori iz dinamičnih, neskriptanih bojev, kar je še vedno redkost, ne nauki iz zgodbe. Da v naših logih ni priznan, je problem Slovencev, ne Hala.

***Sneti** pove, da je Halo 2 kljub zamudi in Microsoftovim neumnostim zasluženo cenjena in pomembna igra.*

78

doživljajski biser ✔ užitek v zabavnem, raznolikem, taktičnem boju ✔ dobra umetna pamet ✔ odlična ZF-štorija ✔ obsežen, dovršen mulitplayer ✔ vrhunska raba zvoka ✔ enostranska izkušnja ✖ ostarela podoba ✖ manjka sodelovalni način ✖ nekaj starih grehov ✖ za PCjaše neprijeten konec ✖ vezanost na Visto in Games for Windows Live ✖

Bungie / Microsoft



Poleg nekaj dodatnih večigralskih kart Halo 2 na PCju krasi urejevalnik lastnih zemljevidov. Kar je dobru, nej slabu!

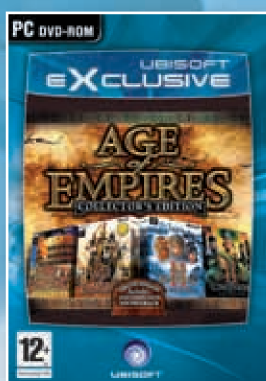


Bojev proti honor guardom je konec zelo hitro, saj tvoj energijski ščit ne traja dolgo, prve pomoči pa ni. To subtilno določi način igranja.

UBISOFT eXCLUSIVE



9,99 €



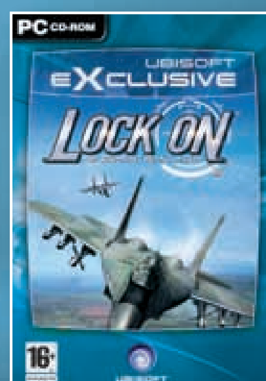
16,65 €



16,65 €



16,65 €



15,99 €



15,99 €



15,99 €



15,99 €



15,99 €



15,99 €



15,99 €



15,99 €



15,99 €



15,99 €



15,99 €

Računalniške igre so na voljo v trgovinah Big Bang, Harvey Norman, E.Leclerc, Mantis, Hipermarketih Mercator in Müller Drogerijah.

VideoToP
Media * Multimedia

www.videotop.si

UFO: Extraterrestrials



Vozilca so hitra in jim ob poškodbah ni treba čepeti v ambulanti, zato so imenitna v vlogi izvidnikov in vab. Vselej se splača imeti eno v ekspediciji.



Karte so predpripravljene in ne generirane kot v vzorniku. A čeravno je spisek različnih postavitev zajeten, se zna zgoditi, da večkrat fašeš isto.

Zavoljo serije UFO: After-nekajpač, s katero nas zadnja leta osrečuje grupa Altar, je koncept iger UFO, kot ga je začel legendarni Enemy Unknown, doživel preporod. Toda tile Čehi so malo češki in jim v nobenem od treh delov serije ni uspelo zares ujeti legendarnega vzdušja. Eden glavnih razlogov je, da v njihovih protilalenskih igrah nismo nikjer klatili neznanih letečih plovil. Bogoskrunstvo! Norost! Ko je skupinica Chaos Concept najavila, da dela praktično klon prvega Ufa, smo zato vriskajoč vrgli pikado v poster velikookega Sectoida na steni. Samo tule je en hakeljc. Tudi Chaos Concept so Čehi.

Niti oni niso uspeli dobiti licence, ki jo pestuje Take2, a jih to ni oviralo, da bi Enemy Unknowna ne sklonirali v večini elementov. Ko začnemo ... oh, še pred tem moram omeniti uvodni video, ki je tako amaterski, da je že komičen in kot tak obvezen ogled za vse ljubitelje kultno zanič animacij. Po tej izjemni izkušnji nas pričaka domača podoba: velik okrogel zemljolik planet, ki pa ni Zemlja, temveč Esperanza, kolonija, kjer smo zaredili človeško zalego. V njeno osončje je nedavno uletelo plovilo neznanega izvora in izkaže se, da je to del velike tujske napadalne flote, ki si je ravno malo pred tem za zajtrk podredila modri planet. Esperančanom ne preostane drugega, kot da vržejo čreva na plot in naženejo vsiljivce tja, od koder so prišli, za povrh pa nemara spet zavzamejo Zemljo. Za to ves veliki planet ustanovi organizacijo z, ahem, nekaj deset soldati, znanstveniki in inženirji, imenovano Counter Alien Force, na kateri leži celotno breme obrambe. Že če odštejemo, da je X-COM neprimerno bolj seksi ime kot CAF, štorija tu ni kdovekako smiselna. Gre pa po prepričljivosti dobro skupaj z uvodno animacijo, haha.

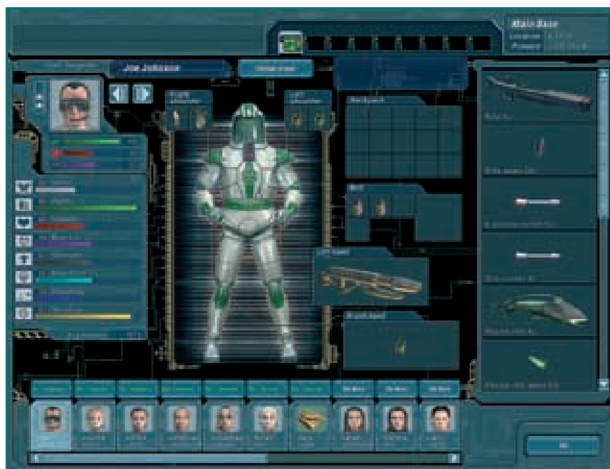
Planet je razdeljen na devet regij, ki nas plačujejo glede na to, koliko pustimo zlim nezemljanom kolovratiti po njih in terorizirati nedolžno prebivalstvo. Zli tujci lahko regije s postavljanjem baz zavzemajo, kar more hudo pripreti denarno pipico. Zato je treba biti stalno na preži in širiti svojo mrežo oporišč. Ta obsegajo klasično kvadratasto površino, kjer gradimo nebroj stavb (vendar le na začetni čisto vse vrste), od laboratorijev za raziskovanje novih tehnologij do hangarjev, koder čepijo naša besna leteča plovila. Ta pošiljamo širom planeta na lov za neznanimi frčečimi predmeti in ko jih ugledajo, se vname boj, ne boj, lasersko klanje. Zračni dvoboji so precej hecni, ker se dogajajo kar v planetarnem pogledu – ko se plovila srečajo, si začno enostavno izmenjevati udarce, dokler eno ne podleže. Letalom lahko določimo različne načine napada, vendar ti zavoljo neuravnoteženih orožij nimajo kaj prida veljave. Topovi za čelni juriš so premočni in zato edina prava možnost. Zato je glavna uganka, kako imeti čim več frčal na pravem mestu. To ni lahko, ker so draga in jih prav veliko ne moremo imeti. Igri štejem v dobro, da denarja večino časa zmanjkuje in smo zato nenehno na trnih. Je pa pomanjkanje sredstev hkrati posledica velike neumnosti: avtomatičnega rekrutiranja vojakov. Ti sami od sebe prihajajo v časovnih intervalih, problem pa je v tem, da jih je treba plačevati, čeprav le posedajo. Ako jih hkrati torej veliko ne izgubljate, se nabere kar zajeten mesečni strošek. Kdorkoli je prišel na to idejo – naj se mu zlata ribica utopi.



Boj v zaprtih prostorih je pravi triler, ker so gnusobe zelo hitre. Mimogrede se ti znajdejo v frisu in gre glava preč.



Nameriš v levo nosnico, izstrelek poleti čez pol karte in sovrag razpade v kup mesne kašice. Čista klasika.



Opreme je ogromno, a po raznolikosti jo tista iz Altarjevih naslovov nese. Večino tu predstavljajo podobne žarkovne krepalice, pogrešam pa več eksplozivnih in nezemeljskih gizmov. Kup predmetov ima povrhu vsega nemajhne negativne lastnosti.

Vrli bojevniki nastopijo, ko nepripravljene zalotimo na tleh. Tedaj igra preklopi v starinsko izometrično karto, na moč podobno znankam izpred mnogih let. Grafično ni kajvemkaj, a zadošča nalogi. Enako velja za sistem igranja. Ta je čisti potezni, imajo pa v Extraterrestrials refleksi (streli med nasprotnikovo potezo) dokaj veliko vlogo, zato je dogajanje napeto. Infarkt-trenutke stopnjuje agresivna umetna pamet, pohvaliti pa gre tudi dejstvo, da so tankci sedaj dejansko uporabni. V splošnem je ta del zgledno napravljen in prav tu se igra po vzdušju še najbolj približa vzornikom. Nima pa nobenih naprednih opcij. Rast statistik je ročna, z dodeljevanjem točk, ki pozneje postanejo zelo omejena dobrina, saj je za preskok na visoke stopnje potrebnih ogromno postreljenih sovragov.

In tu se zopet skriva jedro težav: za napredovanje vojakov in zaplembo alienskih tehnologij je treba dati skozi ogromno taktičnih misij, ki obvezno postanejo rutinske in monotone. Na eni strani je to nekoliko omiljeno z velikim številom različnih žarkovnih krepelc ter alienov, a so le redki od teh artefaktov res navdušujoči, pa še NLPji so brez osebnosti. Ne samo to, ves spremljevalni tekst v ufopediji se zdi precej za lase privlečen. Skratka, Extraterrestrials so dokaj zahteven klasičen UFO s solidnim taktičnim delom, pa brez pravega patosa in kakršnihkoli novosti.

***Aggressor* spet preganja nezemljane in zaspi sredi lova. V riti pa mu sonda še naprej utripa ...**

67 napadalni alieni ✔ oklepniki ✔ dolga in kar zahtevna ✔ ostarel sistem brez novosti ✖ kup neumnosti ✖ švoh prepričljivost ✖ manko ZF-materiala ✖

Chaos Concept / Tri Synergy

ZMEŠAJ GA
kadarkoli ti zadiši ...
barcaffè
Chocolate Cappuccino
barcaffè
Caramel Cappuccino
NOVO
Za lepši dan

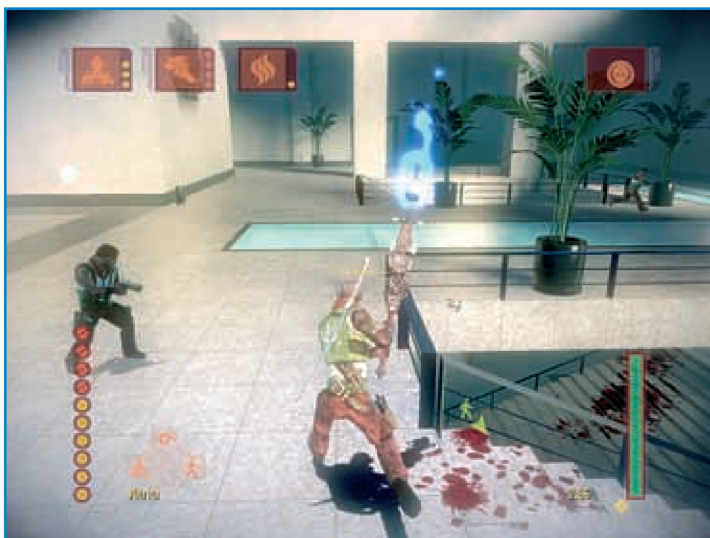
Shadowrun



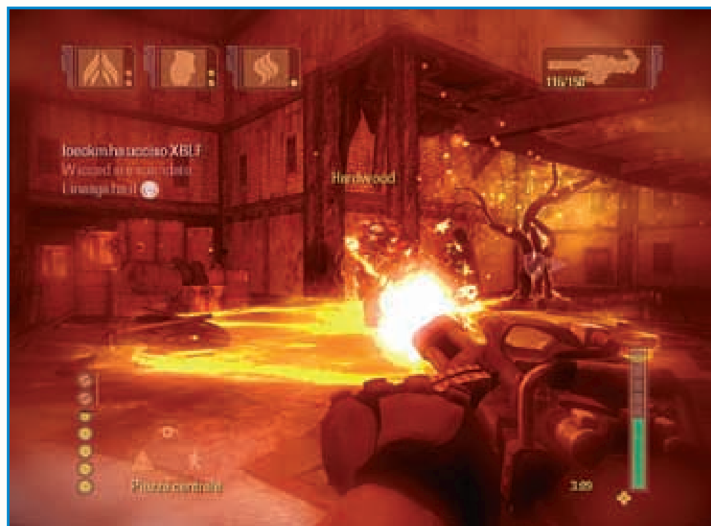
Raba odbijajočega sunka pride v poštev zlasti na stopnjah, kjer so višinske razlike silno velike. Učinek je seveda neprimerno večji, če nasprotnik nima opreme za lebdenje.

Kako že gre znameniti biblični rek? Kdor je brez greha ... Mea culpa, mea maxima culpa torej, ker sem se v napovedih drznil posmehovati se pričujočemu izdelku. Oh, saj ne, da razlogov za skepso ne bi imeli tako jaz kot velika večina ostalih, ki se tako ali drugače ukvarjamo z meštirjem recenziranja špilov. Shadowrun pač ni obetal, k čemur ni pripomoglo, da ga je množica pristašev namizne igre v stilu Dungeons & Dragons takoj potem, ko je postalo jasno, da ne bo šlo za veličastno frpjko a la Fallout, preimenovala v Shadowruin. Zdelo se je, da gre za še eno povprečno svincespustščino nepriznanega razvijalca, ki v okolje pisanja s svinčniki in metanja kock, popularnega zlasti na oni strani Luže, sede kot cigan v reaktivca. No, skesan moram zdaj reči, da bi s kamenjanjem moral počakati do izida.

Sencetek je v srži res skoraj izključno večigralska streljačina, ampak o tem, da gre za edinstveno in po svoje markantno variacijo žanra, ni dvoma. Očitno je sicer, da so se avtorji pri postavljanju skeleta igralnosti zgledovali po Counter-Striku in njemu podobnih zadevah. Največ šestnajst igralcev špil razdeli v enako množični, nasprotujoči si moštvi, nakar skozi serijo rund sledi jebačina do zadnjega gibajočega uda. Tisti, ki ga med rundo sreča Matilda, mora kot gledalec počakati do naslednje. Nič pretresljivega? Gotovo, a ta vtis traja le, dokler ne stopiš v obsežno trenažno sekcijo in se prijetno presenečen seznaniš z dejstvom, da se pri teh osnovnih gradnikih podobnosti s CS malodane zaključijo. Področje, kjer Shadowrun v marsikaterem pogledu orje ledino, so namreč v jedro igranja vsajene posebne veščine, ki neločljivo spremljajo rabo klasičnih pokalic. Tod so na spisku pištola, uzi, Puška, težka strojnica, snajpa, raketomet, katana in granate, vendar žaromet ukradejo spretnosti. Oboje je mogoče skozi lični vmesnih nabaviti med pavzo pred začetkom vsake partije, če si prej uspešno sejal smrt (pripadniki poraženega moštva prejmejo manjše zneske) in tako zbral dovolj cekina. Veščine je moč razdeliti na čarovnije in tehnološke gizme ter dalje na podvrste gibalnih, napadalnih in defenzivnih. Toda vsak 'talent' ima v praksi toliko načinov nucanja, da je tovrstno razporejanje nesmiselno. Da igra ne zaide v zmedo, skrbi omejitev veščin na tri, ki so razporejene v prav toliko namenskih slotov oziroma obešene na miškine gumbe ali zbrane v hitrem meniju. In avtorji so po principu 'zakaj bi stvari delali enostavne, če lahko kompliciramo' uvedli esenco, nekakšno mano za veščine, ki se med akcijo počasi samodejno polni. Bržda tudi zato, da jih razjarjeni ljubitelji namiznice ne bi skopili s kockami. Globine delovanja sposobnosti na dveh straneh žal niti pod razno ni moč dostojno prikazati in lagal bi, ako bi zinil, da sem jih zaobvladal v nulo, saj kaj takega zahteva dneve in dneve. Že samo za premikanje po kartah moreš poleg tekanja in skakanja uporabljati lebdenje, ki ti po odrivu občutno poveča domet v višino in dolžino, ter teleportiranje v smeri trenutnega



Ko nosiš artefakt, rokovanje z orožjem ni mogoče, odštevši sam artefakt, ki rabi kot katana.



Brezglavo čelno jurišanje na spodobno oboroženega in veščinsko bogatega trola se ponavadi konča z veliko rdečine ter objemom gravitacije. Za tebe, seveda.

VENI, VISTA, PERDIDI

Najbolj opevana lastnost Shadowruna je bila možnost igranja pecejašev proti lastnikom xboxa 360. In beseda je, za razliko od Hala 2, v Shadowrunu meso postala, zahvaljujoč Games for Windows Live. Razlik med verzijama za računalo in 360ico praktično ni: dosežki so vključeni v obe, tako kot podpora brezžični slušalki in mikrofonu, prednost nadzora s tipkovnico in glodalcem pa špil uravnovesi s slabšo natančnostjo merjenja (povečana muha) pri hitrem obračanju pogleda z mišjo ter odsotnostjo tega, če na abaku igraš s 360kinim džojpedom. Mimogrede, Halo 2 uporablja drugačen pristop, kjer so ploščkarji deležni pomoči pri merjenju. No, sistem očitno deluje, saj je med nabijanjem nemogoče ugotoviti, na kateri platformi špila udeleženec. Navzkrižno igranje z drkaličarji je spričo fakta, da so tam vsi opremljeni s komunikatorjem, obenem najbolj zabavno, četudi vmesnik za iskanje soigralcev ni med najhitrejšimi. Seveda je mogoče tudi igranje na namenskih pecejaških serverjih, a dogajancija tam zaenkrat bolj boleha.

Problem je le, da je treba za kompleten multiplayerski luksuz po izteku zastonjskega meseca (kodo tako kot pri Halu 2 za Visto dobiš v škatli) odštevati solde za zlato naročnino. Lastniki zastonjskega srebrnega profila v Games for Windows Live, ki ga Shadowrun uporablja za nepuščavniško povezovanje, se lahko pridružujejo narejenim partijam, se borijo proti pecejašem, govorijo s kolegom, opravijo trening, koljejo bote in prejmejo enoigralske achievemente. Tako kot v Halu pa ne morejo ustvarjati tekem, vabiti kolegov, moštveno čvekati, se meriti proti podobno rangiranim nasprotnikom po sistemu TruSkill ter beležiti večigralskih dosežkov. Prav tako le račun Gold omogoči boje proti xboxašem.

Skratka, denarja v trenutni obliki nista vredna ne Games for Windows Live, ne Shadowrun, pokanje xboxašev gor ali dol.



● Strojnica + trol = mesarsko klanje. Ker pa je tako opremljen beštko komajda premičen, ga je bolje uporabljati v pretežno obrambne namene.



● Rutinskega odstranjevanja teleščkov padlih sovragov se gre priučiti čimprej, saj ni hujšega, kot da se ti ti vstali baštardje sladko maščujejo!

gibanja v razdalji kakih osmih metrov. Tudi navpično v zrak in skozi zidove! Bržkone si predstavljate osvobajajoč vpliv, ki ga imata pogruntavščini na strategijo napadanja in dinamiko pojanja po okoljih, ki so zato bogata z labirintastimi zazidki ter visokimi konstrukcijami. Dalje je pokazatelj kompleksnosti naslova sožitje med čarovnijo oživitve in drevesom življenja. S tovrstno magijo padlega komrada, če sovragi njegovega trupla niso poslali docela rakom žvižgat, vrneš v življenje, le da za to trajno, dokler hodi po tem svetu, žrtvuješ določeno količino svoje esence. Če te ubijejo, začne lazarski soborec 'krvaveti' in se po določenem času spet pridruži ščurkom. Vendar! Rešilna bilka mu je pričarano drevesce, ki obnavlja zdravje. Podenj se mora, če noče crkniti, zateči in počakati, da se najde dobra duša iz moštva, ki bo nadenj spet zacoprala resurekcijo, sicer je dosmrtno vezan na zadrževanje pod okriljem svetleče rastline. Uf.

Dodatno je večini nadnaravnih in tehnoloških pritiklin lastno parjenje pozitivnih in negativnih učinkov. Priklic demonskega pomagača, darthvaderski sunek Sile in copranje kristalov, ki blokirajo mimoidočega nepridiprava, te stanejo le esence. A že dvakratna zaporedna raba vsadka za okrepitev refleksov, ki te obdari s sposobnostjo, da s katano odbijaš nasproti leteče projektile, poleg mane terja še kos zdravja. Da bi bila mera polna, pa so tu, kot se za špil s frpjsko zapuščino spodobi, različne rase. To so ljudeki (začnejo z denarnim bonusom, so uravnoteženi, raba tehnoloških gizmov ima manjši vpliv na esenco), vilini (telesno švoh, najhitrejši, zdravijo se avtomatično), troli (največja zaloga življenske energije, kamena koža deluje kot oklep, nehumano počasni) in škrati (preživijo en direkten strel v glavo, polžje obnavljanje esence, samodejno srkanje le-te, ko so v bližini antagonistov).



● Snajpanje ima v Shadowrunu manjši pomen kot v ostalih streljačinah, saj vsesmerno pojanje igralcev, združeno s teleportiranjem, dodobra otežkoča daljinsko ugonabljanje.



● Prednosti in slabosti ima tudi poseganje po lebdenju. Med prve spada presenetljivo napadanje iz zraka, med slednje pak dejstvo, da si takrat počasna in lahka tarča.

Sem rekel nekaj o večdnevnem nabiranju izkušenj? Se popravljam, mislil sem na tedne. Nemara mesece.

Najlepše je pak, da se te mehanike odlično poklapljajo in tvorijo uravnoteženo zmes akcije, ki je po hitrosti in adrenalinskosti podobna trzajočim legendam tipa Quake 3, po taktičnosti in timskem sodelovanju Counter-Striku, po rabi frpjskih elementov pa recimo Guild Wars. In je kljub temu dovolj sveža, da se imenuje Shadowrun.

Žal pa potencialnega zmagovalca med večigralskimi streljačinami spodreže vrsta malusov, med katerimi grdi ksiht najbolj dviga velika okrnjenost. Odpustil bi zgolj solidno grafiko (to je igra za DirectX 9, ne DX10!) in zvok ter morebiti celo vezanost na Visto in njen pomanjkljivi Games for Windows Live (glej okvir), če bi le špil vsega skupaj ne vseboval, reci in piši, devet kart plus tri manjše izvedenke njih. Polovico zemljevidov krasi odličen dizajn, nekaj je povprečnih, par pa je takih, ki delujejo skrajno nenavdihnjene. Razmerje bi bilo v primeru skupne številke med dvajset in trideset sprejemljivo, tako pač ni. Upanje, da bo lenobo avtorjev nadoknadila skupnost igralcev, je votlo, saj orodje za domačo kreacijo kart, uganili ste, ni vključeno. Še bolj nerazumljivo pa je, da Shadowrun pozna ubožne tri načine igranja! Halo?! Raid in extraction sta inačici zajemanja zastave, kjer pri prvem eno moštvo brani artefakt, drugo pa juriša, medtem ko je želeni predmet pri drugem postavljen v sredino stopnje. Attrition pa je čisto običajen timski deathmatch. To je to. Nobenih nenavadnih modusov, ki bi se unikatni naravi igre posojali kot bukve v knjižnici. Mogoče je kratkočasenje z boti, kjer pa manjka opcija naprednejšega nastavljanja umetne pameti. Da ne govorim o možnosti izdelave kakih specifičnih skript za obnašanje računalniško vodenih lesenjakov. Skratka, žalost od žalosti.

Kaj potem, porečete – zajeten del taistih minusov je mogoče, če primerjavo z začetka opisa pripeljem do konca, očitati tudi Counter-Striku. Že, ampak ta je, kako naj rečem, zastonj. Za Shadowrun pa zahtevajo polno ceno, ki jo v jedru zelo dober naslov zaradi lenobe in šlamparije ne uspe opravičiti. Komur je žal, naj prvi zaluča skalo.

Futuristična zmes magije in kiberpankovskih gizmotov Casu prija, dokler nekdo ne žokne stikala za izklop Matrice.

77

protipuščavniška svežina ✔ zmes taktičnosti in refleksov ✔ poudarjeno moštveno sodelovanje ✔ uravnoteženost kljub kompleksnosti ✔ grafično in zvočno največ solidna ✖ za ekskluzivno večigralski naslov vsebinsko podn ✖ hoče Visto in Games for Windows Live ✖ draga za polovičarsko igro ✖

FASA Studio / Microsoft

Pirates of the Caribbean 3

Če bi večina morebitnih kupcev Pirates of the Caribbean: At World's End informacije o špilu zbirala le na podlagi oglasov v revijah, bi si o njem mislila le najbolje. Arrr, matey! Čaka te najhudejša pustolovščina tostran Karibov! Postani gejevski kapitan Jack Sparrow, mični Will Turner ali shirana Elizabeth in se vkrcaj na magično križarjenje od Tortuge do Singapurja! Počutil se boš, kot bi bil v filmu! Arrr! *nakljucni krik papige*

Žal bo filma spet prevladal nad dejstvom, da gre za licenčni zmazek najbolj zanikrne sorte. Levji delež 'zaslug' za to ima tretjeosebno bojevanje z mečem, ki pokriva nekje štiri petine dogajancije in je preprosto zanič. Seciranje sovragov, ki bazira na švoh in močnejšemu zamahu ter neposrednem napadu, sicer pozna par kombinacij, ki jih pridobivaš z uspešnim sabljehodom skozi enajst zmerno dolgih nivojev. Ampak častna piratska, da se škrobotnih gusarčkov odkrižuješ s tako lahkoto, da so komboti odveč. Mlatiš po knofih, občasno stisneš blok, sem in tja vržeš bombo ali nož in sprožiš samokres (pri čemer zaradi neprilagodljive, fiksne kamere itak zgrešiš tarčo), in že si pri naslednji animirani sekvenci. Za katere spričo nagunsno zastarele srčike (pecejaška verzija je seveda bliže tisti, ki 'krasi' edicije za PS2, wii in PSP, namesto boljši za PS3 in 360!) težko najdeš kaj filmske sorodnosti, če odštejem govorne posnemovalce Johnnyja Deppa in ostalih zvezd, ki so svoje delo edini opravili solidno. Še sreča, da se med do obisti premočrtno vlačenje po filmsko obarvanih, sicer pa povsem nenavdihnjenih stopnjah vsako toliko prikrade kak 'jackanism', predpripravljena smešna sekvenca, kjer moraš do časa pritisniti pravi gumb.

Poleg štorijalnega modusa pozna špil tudi način 'challenge', v katerem z opravljanjem določenih nalog (v oceanske globine pošlji petindvajset pomorščakov, ustvari verigo petdesetih zaporednih udarcev, naberi toliko in več zlata) na določenih lokacijah odklepaš dodatne like, s katerimi nato počenjaš še več istega, namesto da bi bil nagrajen recimo z odlomki iz filma ali, bognedaj, kakimi ekskluzivnimi bonusi. Človek bi pričakoval, da je za licenčni košček kode to dandanes nekaj samoumevnega. Očitno ni. No, kul sta mini igri pokerja in kockanja, dasiravno se ob dotičnih mikrobnih užitkih vprašaš, ali ne bi bilo bolje štirikrat manj soldov zapraviti za obrtniški naslov tipa Sam & Max in s tem podpreti avtorje, ki si to res zaslužijo.

Ne preostane nam torej drugega kot moliti k orjaškemu lignju, da se je z At World's End poleg filmske zaključila tudi igrarska molžnja franšize!



● Bitke z nekaterimi šefi niti niso napačne, žal pa je stopnjevanje napetosti špilu neznanka.



● Pomembnejše sabljaške izmenjave so take samo zato, ker jih špil tako predstavi. Po težavnosti vsekakor niso.



● Številčnost likov, ki so na razpolago, je pohvalna. A kaj, ko so razlike zgolj šminkerske.

35 | *Še en licenčni ščiš, ki mu Case rabi kot stopnica do vislic ...*

Disney Interactive

Samo za dijake in študente, ki jim poteče status!

ZDRAVSTVENO ZAVAROVANJE ZA MLADE

z atraktivno nagradno igro

V nagradnem žrebanju sodelujejo vsi, ki bodo med 1. majem in 1. decembrom 2007 prvič sklenili dopolnilno zdravstveno zavarovanje pri Adriaticu Slovenici. Žrebanje bo 18. decembra 2007.

www.adriatic-slovenica.si



1. nagrada: Potovanje s potovalno agencijo Collegium v vrednosti 400 EUR

2. Styling SPORTINA v vrednosti 200 EUR

3. Štirje kuponi za igro bowlinga v Zabaviščnem centru Arena Vodafone live!

4. USB ključ 2 Gb

5. Joker kartica Kolosej v vrednosti 20 EUR

6. Knjiga Kako uspešno iskati zaposlitev (Mojedelo.com)

7. Profesionalna priprava življenjepisa in posvet z zaposlitvenim strokovnjakom

8.-10. Kino vstopnica za Kolosej

11.-20. Praktične nagrade

AdriaticSlovenica
Zavarovalna družba d.d. • Članica Skupine KD Group

Ugly Prince Duckling

Pravljičar Andersen je poleg legic tisti, ki je ime rodne Danske ponesel najdlje v svet. Za zahvalo so ga vtaknili v pustolovščino, ki meša njegovo biografijo in pravljice. Največji kos si odreže Vžigalnik, srečaš pa tudi malo morsko deklico, svinjskega pastirja in druge junake.
Hans je v igri star pubertetnih štirinajst in kolovrati po ulicah Kopenhagna z začetka devetnajstega stoletja. Izdelek naj bi se od sorodnega gramoza ločil po marsičem, a to, kar smo dobili, je daleč od česarkoli naprednega. Največja nesreča je nadzor. V vnemi po modernosti so možnosti kar tri: tipke v slogu Grim Fandanga, klikanje z mišjo in vlečenje posebnih črt, po katerih možic stopiclja. Toda na veliko žalost se kopitljaček zatakne ob vsako iver, ponorelo trza ter se mora mučiti z obupnimi prehodi med prizorišči. Prav tako so pozabili zalivati domislico o napredovanju po družbeni lestvici. Drži, da začneš v blatnem dolu kot razcapanec, nakar se s čvekanjem in delanjem preprostih uslug prigrebeš do položaja krojaškega vajenca in še česa, kar vse odpira vrata v premožnejše dele mesta. Vendar resnejše socialne drame ni, saj je vse plezanje po lojtri do konca premočrtno, tako da veselje z eksperimentiranjem v slogu The Sims odpišite. Čeprav špil cika na mlajše, bi se lahko vsaj pri ugankah bolj izprsil. Tako ob njih spiš, saj domala vse izveš z brezmožganskim nažiranjem zdolgočasemu folku, medtem ko vsako poglavje ponovi skoraj docela sličen niz nalog. Na meniju so vedno lov za boljšo službo in priporočili, strežba muham ter iskanje soldov za lepše gvante. Raznolikost in pol! Vsaj inventar je prijeten, saj je zložen v zgornji desni kot, maloštevilne reči pa premetavaš z udobnim vrtenjem miškinega kolesca.
Če ne bi bilo izgubljanja časa zaradi traparij z nadzorom, bi bil igralni čas verjetno pol krajši, tako pa stiskaš zobe pet do šest ur. Za to pri danskem Guppyworku želijo dvajset evrov in ne skrivajo ambicij po nadaljnjem epizodenju. Toda če se ne bodo domislili česa neprimerno udarnejšega, bo niz sledil ekonomskemu modelu deklice z vžigalicami.

38 — ***Navi** pričnе z velikimi očmi in zaključi z dolgim, povešenim nosom.*
The Adventure Company



Da Andersen ves čas ne izusti niti besede, je v taki družbeno obarvani igri huda dizajnerska bedastoča.



Vegasta barvitost izgleda priljudno, a nad prepletenimi uličicami kmalu viješ roke do neba.

Shrek the Third





Med samim igranjem je humor sicer oslabljen odmev filmskega, a je vseeno prijeten. Res posrečene zgodbovne sekvence pa so razred zase in pošteno navdušijo, česar od špilov nismo vajeni.

Igrarski šiht od Shreka pričakuje veliko štetja reber in nekaj skakanja, kar sta pri risančnih odvrtkih običajni zadolžitvi. Poleg njega igramo še s petimi liki, ki se med sabo razlikujejo ravno toliko, da je zanimivo. Obuti muc je edini z dvojnim skokom, Fiona podira duri, Artur se zna skriti pod ščit in Trnuljčica omrežiti moški svet, o oslu pa raje ne bi. Kljub različni kozmetiki imajo vsi enak nabor osnovnih udarcev, žongliranje med katerimi ni zares potrebno. A čeprav zadostuje ponorelo mlatenje po tipkovnici ali ploščku, je samosvoje sloge mikastenja vsaj zabavno gledati. Akcija je trirazsežna s fiksno kamero in barvitimi, čeprav dokaj naprvožognimi nivoji.
Ti so nanizani skladno z zgodbo iz risanke, vendar je najti kup manjših sprememb in dodatnih zakulisnosti. Pri vkrcavanju so druščini na poti gusarji, Arti se s šole ne premakne, dokler mu ne pomagamo na zaključnih izpitih, čarodej je še kanec nesposobnejši, kot se zdi sprva ... Za vmesne sekvence skrbijo zelo stajliš in smešni kopitljački, ki lepo dopolnijo prijetne vtise iz kina. Kasneje se lahko vračaš po zbirateljsko kramarijo, ki si jo prezrl, plus po kovance za kupovanje raznih hecnih oprav in ostalih dobrot. Igra denarno nagradi tako tipanje obisti kot radostno destrukcijo in če bi bili sovragi za odtenek manj gumijasti, bi bilo še bolje. Večigralstvo razpolovi zaslon in vaju s prijateljem naščuva v katapultiranje stolpov, kar je sicer podšpil v glavni kampanji.
Shrek the Igra navsezadnje res ni nič več od plitke licenčne skakavščine, ki jo obrneš v štirih in pozabiš po petih urah. Le da tu v spominu ostane malce dlje, ker se avtorjem ni bilo odveč pomuditi z zgodbo in lutkastimi filmčki. Nekaj žara torej je in če ga podpihnejo še igralčeva maloštevilna leta, je zadeva znosno prebavljiva.

63 — ***Navi** ni velikokrat zelena in gibčna, le po potrebi nasilna ogrinja.*
Activision



Moder vilinski prah polni merilnik za specialko, ki je pri vsakem liku drugačna.



Obleganje obzidij ni ravno višek natančnosti in zabave. Še dobro, da ga je le za vzorec.

ALIEN SHOOTER: VENGEANCE

Ruski Sigma Team je pred leti poskusil srečo z Alien Shooterjem, izometrično, nepretenciozno klavščino zverin iz vesolja. Zadeva je nepričakovano uspela, dobila par dodatkov in zdaj še čistokrvno, predvsem pa čisto krvavo nadaljevanje. Obuješ si torej doritne gumijaste škornje, kajti dvajset let v prihodnosti te pošljejo počistit gnusobe, ki so se vnovič odločile preplaviti Zemljo. Karnaža je množična in zadovoljujoča, saj nadte hkrati pikirajo desetine grdavžev in jih v posamezni stopnji ukineš več tisoč. A to ni običajna brezmožganskost, kot bi lahko kdo pomislil, marveč nezanemarljiv del tvori grajenje lika. Gre za zapretiravano zgledovanje po Diablu, kjer namesto rezil in strelic seješ smrt s pištolami, brzostrelkami, plamenometi, bazukami. Ob tem pridobivaš izkušnje in po želji bildaš stricljevo (ali tetino) moč, hitrost, spretnost z različnimi tipi orožij ter podobne kvalitete. Na začetku se odločiš še za eno od osmih posebnih sposobnosti, recimo obnavljanje zdravja, vid v temi ali nos za skrite predele.



● **Dosti nasekanih mesnin je v tej igri. Pozabite zeleno kri, izgubijo namreč tričetrt okusa.**

Ta izbira 'poklica' da kampanji konkretno vrednost ponovnega preigravanja. V zakup je treba vzeti, da bo petnajsterica misij poštenjakom dodobra požrla živce, ker zahtevnost po začetnem uvajanju skokovito naraste. Shranjevanje je samodejno in še to le ob koncu stopnje, vmes si prepuščen sam sebi ter skromnemu prgišču življenj. Ob preminutju, ki jih je zaradi zahrbtnih, neobvladljivih in ostudnih cunamijev ogromno, moraš v nivo zagristi od začetka. To zna špil priskutiti celo na najlažji težavnosti, kjer bi se igralca res lahko usmilil z vmesnimi nadzornimi točkami. A priznati je treba, da kljub umetni zafrknjenosti ve, kako zasvojiti. Lik opazno napreduje in s patetičnih pokaličk presedla na kanone, ki golazen dobesedno odpihnejo. V ta namen je tu štacuna, kjer so naprodaj tudi razni onegaji in vsadki za instantno zvišanje statistik. Prav tako nepolovičarski je dodelan videz, ki je kljub dvorazsežnosti občudovanja vreden. Ob streljanju po tleh žvenketajo prazni tulci in pošastlji do neke mere realistično crkujejo glede na orožje, ki jih je pokosilo. Nagnjen pogled pa ima svoje slabosti, denimo skrivanje beštij za stene. In čeprav so eksplozije čudovite, zlasti na koncu delajo že tako psihotične pokole še manj pregledne.
Za norce sta tu še preživetvena modusa, ki ju je bojda moč nabijati tudi po spletu, vendar strežniki niso kazali znakov življenja. Ampak tudi brez tega za vložene evre dobiš presneto veliko zabave, če si le njene brezkompromisnosti ne ženeš preveč k srcu. ***Navi***

CDV **20 EUR**

FAIRY GODMOTHER TYCOON

Predsodek, da so tajkunščine zapletena čudesa za neizživete ekonomiste, lahko ob Fairy Godmother Tycoonu zdrsne v pozabo. Tu je namreč vodenje štacune s čarobnimi napoji definicija zabavne enostavnosti. Potreba po zvarkih je velika, saj vaščane pestijo vse sorte hecnih tegob v slogu Theme Hospitala, od zlomljenih src do napihnjenih glav. Pred vsakim dnem pregledaš napoved, kakšne težave se ljudem obetajo. Oziraje na to kupiš potrebno količino surovin, poskrbiš za oglaševanje ter us-



● **Levo spodaj spremljaš dogajanje v butiku. Na dober glas je težko priti brez spretnega miksača, normalnih cen in kratkočasenja čakajočih.**

trezne cene in hajdi v biznis. Medtem ko ura teče, ne sediš križem rok, marveč s posebnimi uroki nadomeščaš skopnele zaloge, tišaš neugodne govorice in oviraš nasprotnika. Da bi privabil čim več strank, z rastjo kšefta povečuješ trgovino in skladišče, najameš sposobnejše napojemešalce ter investiraš v udarnejši marketing. Dneve pestri ulet občasnih nalogic s sprejemanjem odločitev in najem dvomljivih pomagačev, ki recimo ponujajo sabotažo konkurenčne trgovine ali fine epidemije neprilik. Za zmago je treba tekmece zriniti s trga oziroma si prigrabiti določeno količino premoženja. Nihanja cen in povpraševanja ni težko ujeti, če ti kljub vsemu zanohta, pa dan reši posojilo pri lokalnem oderuhu.



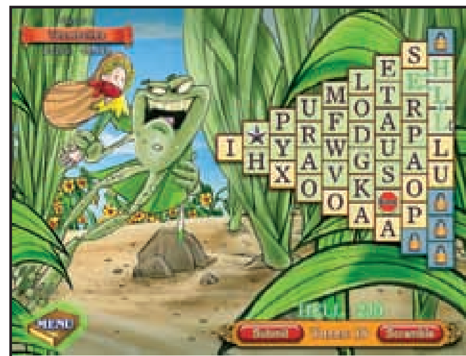
● **Tu je bila na delu najeta fatalka. Če se srca ne strejo sama, jim je pač treba pomagati.**

Vse skupaj je prisrčno, enostavno, a ne preplitvo in kljub kasnejšemu poenoličenju nadvse igralno. Prostor za izboljšave seveda je, saj ne bi škodilo večigralstvo in pestrejši nabor težav ter lekov zanje. A tudi v tako minimalistični obliki je Botra vila prava stvar za uvodne korake v svet poslovnih simulacij. ***Navi***

Electronic Arts **20 $**

BONNIE'S BOOKSTORE

Miselnih iger nam ne manjka, a le peščica jih dreza našo spretnost z besedjem. Od Bookworma Deluxe (J122) se recept ni veliko spremenil. Sledil mu je sicer Adventures, kjer so besedotvorje vpeli v serijo poteznih spopadkov, vendar je bil ta namenjen predvsem mlajšim.



● **Ko pozeleniš vse kvadratke, je stopnja premagana. Nekatere se temu zelo vztrajno upirajo.**

Zdaj so zasnovo predelali in dobili Bonnijino bukvarno. Srž ostaja znana: stikajoče se ploščice s črkami povezovati v angleške besede, da izginejo in od zgoraj cmoknejo nove črke. Točke prinašata tako dolžina kot sestava tvorjenke, a ker ni internetnega bahanja z rezultati, je pehanje za pikami malce izgubilo na teži. Zato so ga popestrili z vdelavo v štorijalni način, kjer je treba v omejenem številu potez uporabiti vse dane kosce. Ko ti uspe, napreduješ na nov nivo od skupaj petdesetih. Izziv je že sama razporeditev, ki je v vsaki stopnji drugačna in posebej uživa ob tlačenju soglasnikov v težko dostopne kote. Če greš po liniji najmanjšega odpora in štepaš same kratke zanikrnosti, boš zadušen z blokadnimi ploščicami, ki so nadomestile ognjenke iz Bookworma. Ob tem so nekateri deli mozaika zaklenjeni, dokler v neposredni bližini ne izluščiš besede. Polja z dvema črkama, džoliji za nadomestitev kateregakoli znaka in slično je pa itak nepogrešljivo. Kdor želi več pritiska, lahko vključi še časovno omejitev.
Igra je fina in priporočljiva tudi tistim, ki so Bookworma obrnili podolgem in počez. Vendar pa ne sodi med tiste, ki jih človek konča na mah in potem zadovoljno rigne. Ožemanje možganov, priklic angleškega besednjaka in dojemanje vzorcev so naporni procesi, ki glavo hitro pregrejejo. Bonnie se tako najbolj prileže v obliki kratkih seansic, ki so pravi priboljški za jezikanja željne sinapse. ***Navi***

PopCap Games **20 $**



● **Naplesti pol ducata črk ni kar tako, zato poleg neumrljive slave prejmeš tudi dodatno potezo.**

PS2 PlayStation.2



16 hrvaških hitov

PS2 komplet
Sing Star Rocks
Hrvaška + dva mikrofona

54,99 € 13.178 SIT

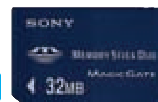
PSP



Prenosna igralna konzola
Sony PSP Value Pack
333 MHz procesor, 11 cm TFT LCD zaslon, vgrajeni stereo zvočniki. Predvaja: MP3/ATRAC3 plus/WAV/MPEG4 formate. Wi-Fi 802.11b, USB 2.0, Ir-DA, UMD predvajalnik.
32 MB Memory Stick Pro Duo pomnilniška kartica.

199,90 € 47.904 SIT

32 MB



PLAYSTATION 3



PS3 igra
F1 Championship Edition

59,99 € 14.376 SIT

PLAYSTATION 3



PS3 igra
Resistance: Fall of man

59,99 € 14.376 SIT

PLAYSTATION 3



PS3 igra
Motorstorm

59,99 € 14.376 SIT

PLAYSTATION 3

Cell™ Engine
Blu-ray disc
60 GB hdd





Igralna konzola
Sony Playstation 3
Kapaciteta trdega diska: 60 GB. Predvaja Blu-Ray, DVD in CD medije, reža za pomnilniške kartice (MS/SD/CF). Vgrajena mrežna kartica in brezžična mrežna povezava WiFi. Bluetooth 2.0, 4x USB 2.0 vhod. HDMI, AV in optični izhod.

599,00 € 143.544 SIT

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA
WWW.BIGBANG.SI

Bofex d.o.o. - skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 15. 06. 2007 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1€ = 239,64 SIT.

Polovični živi

O servisu Games for Windows Live se je govorilo kot o poenotenju pecejaške večigralske scene, po čigar mesijanskem prihodu bo konkurenca odpadla kot knofi na gatah. Toda ko se Sneti ozre južno, zre v jako trdno zapet razporek.

Ko je Microsoft na lanskem smenju E3 naznanil, da bo svoj konzolastični servis Live dostavil na računalnike in tako povezal xbox 360 ter PC, je med poznavalci završalo. 'Živi' je orenk zadeva, sučišče, ki na 360ici omogoča marsikaj: večigralsko udejstvovanje, opremljanje z zaplatami, beleženje dosežkov (glej opis Hala 2), čvek, oskrbo z demo verzijami, kupovanje nadgradenj. Nadalje je tu tržnica s poceni starejšimi in manjšimi igrami, moč je dolpobirati prikolice za filme visoke ločljivosti in glasbene video spote, Američani pa imajo dostop do celovečercev v HD-kakovosti, kar naj bi Evropejci fasali v kratkem. Da je treba za elemente Xbox Liva, zlasti multiplayersko povezovanje, plačevati mesečno mezdo, se ob takem naboru ne zdi nefer.

Resda so le največji svetlogledci pričakovali, da bo tako široka funkcionalnost našla pot v Games for Windows Live, kakor se servis imenuje na pecejih. Le redkokdo pa si je predstavljal, da bomo dobili tako zanikrnost!

Zlato ali medenina?

Najprvo je treba vedeti, da Games for Windows Live deluje samo pod Visto. To in ne DX10-grafika je razlog, da je Halo 2 pisan za novi operacijski sistem. Boste točili solze? Za Halom nemara, za GfW Live gotovo ne.

V nasprotju z xboxom Games for Windows Live ni ločena aplikacija, marveč teče znotraj iger, ki ga podpirajo (to sta zdaj Halo 2 in Shadowrun). Microsoft šele 'premišlja' o tem, da bi ga naredil samostojnega. To pa pomeni, da odpadejo sladkorčki s konzole. Nič prikolic, muzike, demov in arkadic, kameričnega zgovarjanja, omogočena sta le tekstovno in glasovno sporazumevanje. Toda v oknaški Live ni integriran MSN Messenger, kakor je to na xboxu 360. Hkrati je servis manj barvit in estetski kot na šatulji iks ter te posilju-je z gumbi z njenega joypada (B – back, A – potrdi).



Podoba je načeloma podobna xboxovi in tudi profila na računalu in konzoli sta povezana. Ni pa na PCju ne tako ličen, ne tako uporaben.



Halo 2 in Shadowrun (seveda oba le za Visto) sta za zdaj edini igri, ki podpirata GfW Live. Napovedan pa je samo še Uno. Bolje, da se stanje popravi!

Da se pridružiš mreži, moraš torej poklikati špil. V Live se vpišeš s profilom Windows Live ID, taistim, ki ga uporabljaš v MSN Messengerju. Če ga nimaš, si ga pač narediš. Ko je profil ustvarjen in po netu aktiviran – kar vključuje laž o državi in telefonski številki, saj Slovenije ni na seznamu! – je privzeto srebrn. Za ta nivo dostopa ti ni treba plačati ničesar in ti da pravico do vzdevka, seznama stotih kolegov, beleženja enoigralskih achievementov ter gamerscora, zasebnega čveka, kazanja nalinijske prisotnosti in sodelovanja v razpaljotkah z lastniki računal. Da, za razliko od xboxa, kjer si moraš lastiti zlati račun, da lahko furaš spletno nepuščavništvo, na PCju zadostuje srebrn. Višji nivo je naročnina na zlati račun. Gold stane 7 evrov na mesec, 20 evrov za tri mesece ali 60 evrov za vse leto in poleg naštetega nudi večigralske achievemente, borbe proti lastnikom taiste igre na xboxu 360 (tak je samo Shadowrun), večigralsko povezovanje z nasprotniki podobnega ranga, moštveni govor in multiplayerska vabila kolegom. Toda ker si v sorodnih servisih, od Steama prek Xfira do ŠpilŠpijona, enake ali še boljše usluge – minus tamanjenje konzolašev – deležen zastonj, je to nemalo moteče. Edina milost je, da zraven Hala 2 in Shadowruna dobiš šifro za mesečno naročnino na zlati Live, da ga preizkusiš. Nakar hop po plačilni kartici!

Takisto odbijajo zapleti pri naročnini na račun Gold. Ker Games for Windows Live uporablja xboxove strežnike, kjer je Slovenija odsotna, je treba za zlatka lagati glede prebivališča, če želiš plačati s kreditno. In pazi: ko hočeš preklicati naročnino na xboxov Live, je treba telefonično poklicati v tujino. Nobenega razloga ni, da bo pri PCjevem drugače.

I, železov kršec!

Zahteva po plačevanju za Games for Windows Live je ob tako bornem seznamu dobrot nategunska. Podpirata ga bori dve igri, Halo 2 in Shadowrun, od katerih le slednji omogoča tekmovanje z ljudmi na xboxu 360; opcij je dosti manj kot na konzoli; in reč je vezana na posamezen špil. Pravzaprav je vse, kar dobiš ob plačilu, kompletno beleženje achievementov in neokrnjeno, tekoče vsemrežno razpaljotstvo tako proti pecejašem kot xboxašem, če igra slednje podpira. Ter to, da ti špil med igranjem javlja, kdo od zabeleženih kolegov je online in kateri dosežek si odklenil. Našteto pa je le stežka vredno bljuvanja evrov kot za kak spletni frp. Obzorje ni razsvetljeno, saj je edina igra, za katero je napovedana raba GfWL, mala kvartopirščina Uno, ki je spet Microsoftova. Ostali založniki se držijo ob strani in videli bomo, kam bo pes taco pomolil. Pa tudi špartanska stran *www.gamesforwindows.com* ne vzbuja zaupanja. Nima niti foruma, dočim se po kliku na Game Advisor odpre okno Svetovalca za Windows XP.

V Ameriki in razviti Evropi, kjer je XB360 razširjen in uradno prisoten, je okenski Live uporabnejši. Na konzoli in računalniku domuje isti profil in kar storiš na 'boksu, se odraža na PCju ter obratno. Če plačaš zlato naročnino na Games for Windows Live, jo izkoristiš na konzoli in enako v nasprotni smeri. A na žalost bo ta svetla plat veliki večini podalpskega življa ostala skrita, saj je 360ica tod redka beštija.

Bržda se bo Games for Windows Live zlagoma popredil. Vista bo postala splošno sprejet operacijski sistem, zadevo nemara požegna še kak založnik, Redmondci pa kanijo sproti dodajati funkcije. A če hoče Microsoft za abake v igrarskem smislu res poskrbeti tako, kot se usti, naj se kar loti dela. Glede na to, kakšno medlost je dostavil s to prvo inkarnacijo Živih iger za Okna, bo še orenk švical.



Vsestranska zabava in storilnost.





Inspiron™ 6400 (0143)

€1.049

251.382 SIT

Cena vsebuje DDV.

Intel® Centrino® Duo Mobilna Tehnologija
Intel® Core™2 Duo Procesor
(1.83GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
Genuine Windows Vista™ Home Premium
2GB 667MHz DDR2 SDRAM
160GB SATA trdi disk (5,400rpm)
15.4" WXGA (1280 x 800)
8 x DVD+/-RW
Grafična kartica
Intel® Media Accelerator 950
Microsoft® Office® 2007 Trial

Uživajte v vaših aplikacijah za večpredstavnost ali delo s prenosnikom s 15,4-palčnim širokim zaslonom, ki predstavlja popolno ravnovesje med ceno in možnostmi. Te vam omogočajo delo praktično od koderkoli, ne da bi za to morali žrtvovati zmogljivost in zmožnosti za zabavo.

Za več informacij pokličite na 01/520 59 00, ali poglejte na www.d-1.si/partnerji



© 2007 Dell Corporation Limited. Dell, Dellov logotip, Inspiron so registrirane blagovne znamke ali blagovne znamke podjetja Dell Inc. Microsoft, MS in Windows so registrirane blagovne znamke podjetja Microsoft Corporation. Druge blagovne znamke ali imena, uporabljena v tem dokumentu, se lahko nanašajo na podjetja, ki so lastniki blagovnih znamk in imen svojih izdelkov. Dell zanika lastništvo blagovnih znamk in imen izdelkov drugih podjetij.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, logotip Centrino, Core Inside, Intel, Intelov logotip, Intel Core, Intel Inside, logotip Intel Inside, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon in Xeon Inside so blagovne znamke ali registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation ali njegovih podružnic v ZDA in drugih državah.

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

Nenavadnost ni pojem, ki bi ga pogosto navajali v povezavi z igrami, zlasti ne frpjskimi. Hecno je torej, da kapljo svežine v enega bolj postanih in obnemoglih žanrov spušča osem let stara igra. Jep, Valkyrie Profile je prvič izšla nič prej kot leta 1999 za prvi plejštacjon in Lenneth je kljub podaljšanemu imenu le njena skoraj popolna priredba. Nekaj je razlik na slabše, zlasti kar se tiče nalagalnih časov (sukanje plošče pri vsakem vstopu v meni ni višek udobja) in zamegljene grafike. A vobče je novinka soliden port, ki bo pri vseh razen pri velikih zbirateljskih piflotih zatrl potrebo po brskanju po Ebayu za PS1-originalom. Tega zaradi redkosti (v ZDA so v trgovine poslali komaj 70.000 izvodov, v Evropo pa špila sploh ni bilo) tržijo po dobrih sto dolarjev.

In čemu bi kdorkoli plačal toliko za staro šaro? Deloma zaradi slave in deloma zato, ker gre za simpatičen, predvsem pa izviren frp. Za začetek ne spremljamo mladeniča, ki po prelomnem dogodku dojame, da je Edini, temveč se znajdemo v bitki za dom nordijskih bogov, Asgard. Dotični so tik pred Ragnarokom, bitko ob koncu sveta, in glavar Odin tebe, valkiro Lenneth, pošlje na Zemljo nabirat herojske duše za krepitev svoje vojske. To botruje edinstveni pripovedi, sestavljeni iz žalostnih usod likov, ki jih Lenneth po smrti jemlje pod okrilje, in zaokroženi s pripetljaji v Asgardu. Čeprav je zgodba raztrgana, smrtno resna in v zamotani angleščini predstavljena skozi dolge, večinoma tekstovne dialoge, večina pa se je odvije globoko v drugi polovici igre, je osvežujoče izvirna, ganljiva ter literarno dovršena. O lahkotnosti in takojšnji dostopnosti, značilni za drkališke frpjke, ni ne duha, ne sluha; če nisi pozoren, od fabule ne odneseš dosti.

Isto velja za igranje. Četudi je postavitev v bojevanju klasična (druščina na eni strani, svinje na drugi) in je tepež potezen v smislu tega, da si lahko za odločitev o dejanju vzamemo neskončno časa, vsebuje obilo nenavadnosti. Ko se eden od junakov odloči za udarec, mu lahko s pritiski na ustrezne



Tako druščina kot baštardje so razporejeni v dve vrsti, zadnjo in prednjo. Ta rabi kot zaslon prvi.

knofe sledijo ostali. Če žvajz prebije kanaljin blok, kar je odvisno od vojščaka ter sorte uporabljenega orožja, je odprta za kombinacijo, ki lahko pripelje do priložnosti za specialen napad. Vdelan je pošten nabor šefov, ki ždijo na koncu ječ in zahtevajo tako silo kot taktično pamet. Temnice so kratke, a nenavadne tako po dizajnu kot načinu, kako se prebijamo skoznje. To počnemo realnočasovno v pogledu od strani, kot bi igrali dvorazsežen združek sekljačine in platformščine v slogu Castlevanie. Pečkamo po sobanah, skačemo, plezamo po lojtrah, odpiramo skrinje, rešujemo možganske orehe, ki segajo od vlačenja predmetov do lovljenja ognja, iščemo pot naprej z izstreljevanjem kristalov v zidove, na katere lahko nato stopimo ter hopsnemo na nedostopen kraj ... Sovražniki so vidni in šele če se jih dotaknemo, se sproži boj na ločenem zaslonu.

Takisto je samonikla splošna karta. Po nadsvetu ne hodimo, temveč nad njim frčimo in s tem urno dosegamo posamezne temnice. Leteh ni nujno opravljati v vnaprej določenem vrstnem redu; nelinearnost ob konkurenci, ki je na ta element skoraj pozabila, močno sede. Medtem ko bluzimo okoli, pojema čas, in ko ura odbije določeno število potez, ki jih porabljamo z obiskovanjem lokacij ter počivanjem, nas Asgard pozove k polaganju računov. Če mu nismo poslali dovolj vojščakov (kar je hkrati povod, da ne furamo vedno enake druščine), si zapremo pot do najboljšega od treh koncev in dobimo manj nagradnih točk, s katerimi ustvarjamo predmete.

Toda vendarle lepe barve, ki jih prispevata tudi čudovita glasba in navdušujoča podoba, načira rja starosti. Igranje pade v zelo grindasto rutino večinoma netežavnega rezljanja gnusob, kopičenja epske količine reči, ki so v veliki meri same sebi namen, in pošiljanja čim bolj ekspresno nabildanih likov v Asgard. Čeprav govorimo o bistvu frpjev, več razgibanosti ne bi škodilo. Skakanje zna biti boleče nenatančno, razvoj oseb je plitek, z malo res uporabnih lastnosti, medtem ko boj utruja z repetitivnimi specialkami in na dolgi rok ne nudi toliko taktične globine, kot se zdi spočetka. Shranjevalnih točk je malo, dasi PSPjeva spalna funkcija in večinoma kratke temnice problem omilijo, napredni elementi pa so slabo razloženi ali sploh ne. Zato je dosti odvisnega od sreče in brskanja po spletnih odgovarjalnikih.

Valkyrie Profile: Lenneth tako ni blazno popolna igra – je pa vseeno privlačen, izdatno samosvoj in starosti navzlic iskrivo moderen frp. Naštete dobrote bodo v navezi s tremi konci in več težavnostnimi stopnjami z različno premešanimi dogodki navdušile ciljno publiko (to so hardcore igralci domišljijskih vlog, ki iščejo nekaj drugačnega od norme) ter sprale slab okus iz ust ob nekaj resda nezanemarljivih napakah. Osem let patine gor ali dol, tole je še vedno biserček! **84** ***Sneti***

Square Enix **PSP**



Gnusad od tega sveta te običajno ravno ne namaže na kruh, kar je skregano z obetano taktičnostjo.



Čvekalne sekvence so dolge in gradijo raztrgano, a naposled ganljivo ter globoko pripoved.

FINAL FANTASY 3

Ljubitelji Zadnjih domišljij smo čakali kar dvajset let, da se je na Zahodu pojavila mistična trojka, ki so jo leta 1990 za NES izdali samo na Japonskem. Je bila vredna čakanja?

Štorijo spremljamo iz pogleda glavnih štirih likov, ki morajo obvarovati svet pred uničenjem. Novost v primerjavi z izvirnikom je, da so glavni junaki dobili imena in s tem nekoliko več globine ter ozadja. Vseeno pa od zgodbe ni pričakovati čudežev, saj ostaja enostavna, kot pritiče sedemnajst let staremu špilu. Kar se igranja tiče, je FF3 tedaj v frpjaški svet vnesel svež način pridobivanja sposobnosti, ki dandanes ni nič novega – poklice. Vsak lik v skupini prevzame določeno službo in s tem sposobnosti, ki ji pripadajo (lovec strelja z lokom, črni mag pljuva črne čarovnije in tako dalje). A sistem ima kar nekaj grenkih točk, zlasti odsotnost kombiniranja poklicev, ki ga je vpeljala petica. Nasploh pomladitve ni bila deležna ravno tista plat, ki bi jo najbolj potrebovala, torej špilavna. V temnicah ni shranjevalnih točk, tako da lahko položaj shraniš le na površini, težavnost pa je jako staročasna. Bojev je ogromno, tako manjši sovragi kot šefi so neizprosni, poleg česar začno tradicionalni potezni boji zaradi dolgih nalagalnih časov hitro najedati. Ko je FF3 uživala v osembitnih oblinah, so bile te reči običajne, danes pa znajo marsikomu priskutiti obed. Final Fantasy 3 ni za začetnike ali občasne frpjaše, saj si moraš zanjo vzeti čas in si lastiti dosti vzdržljivosti ter potrpljenja. Oddaja sicer svojstven finalfantasyjevski čar, ki očitno nikdar ne premine, in fanfantje stare šole bodo v njej našli dosti lepega. Kljub temu pa bodo morali celo oni priznati, da gre za grbasto starko v obleki mične mladenke. **73** ***Jurec***

Square Enix **DS**



Za prenovljeno trojkico bi si marsikdo želel moderniziran igralni sistem, a so se pri Squeenixu odločili za tradicijo.



Kdor hoče preživeti, bo moral staviti na uravnovešeno skupinico. Dobra kombinacija za začetnike je zdravilec, vitez, tat in črni mag.

TIGER WOODS PGA TOUR 07

Tiger Woods in golferska druščina se vračajo na zaslončiče mobitelov. EA želi igralca premamiti z obširno licenco, življenjskimi tereni in večjo realnostjo, a navadno se simulacije na mobitelih zaradi omejenih tehnikalij ne obnesejo. Tu je skoraj tako. Tiger 07 za razliko od predhodnikov nima za digitalni golf značilnih merilnikov moči, ki pokažejo, s kakšno močjo boš udaril žogico. Sprva bo to marsikomu povzročalo nevšečnosti, saj je treba golfista natančno opazovati, da ujameš pravi trenutek za udarec. To na mobitelih z manjšimi ekrani ni mačji kašelj in tudi na večjih ekranih deluje nerodno, a se tam vsaj sčasoma navadiš. Milostljivi avtorji so pustili vsaj načrt terena, merilnike vetra in predvideno smer leta žogice. Igramo lahko kratko petminutno igro s tremi luknjami, več časa pa gre za turnir, kjer preigramo celotno progo. Sprva igra vsebuje le en teren, Pebble Beach, druge zastonj pobereš z EAjeve strani. Nabor igralcev je kar zajeten, med njimi lahko seveda prevzamemo vloge profijev, kot sta Singh in Woods.

● TW07 je verjetno najbolj kompleksna simulacija golfa na mobitelih.

Zaradi visoke težavnosti ob manku klasičnega nadzora hitro postane jasno, da TW07 ni namenjen ljudem, ki nimajo pojma o golfu in bi radi samo mimogrede mlatili po žogici. Priporočam jo le trdovratnim profesionalcem, ki si želijo več realnosti in ne bodo jamrali ob nevidnih merilnikih. **76** ***Jurec***

Electronic Arts **java**

LUNAR KNIGHTS

Naj vas ime ne zavede, kajti neuradno gre za četrti del serije Boktai. Niz, ki je zaslovel na rovaš vdelanih tipalc svetlobe, so preimenovali in ga na novo začeli, da bi izven rodne Japonske doživel večji uspeh.

● Čeprav se ne izognejo reciklaži, so šefi kar domiselni. Menjave elementov in bojevnika so nujne, prav tako zaloga živil.

Tokrat senzorčka ni, edino pri polnjenju merilnika energije si lahko pomagaš z GBAjevim modulom. Vendar se frpjka še vedno ukvarja s temo in lučjo.

Prvič v seriji dobiš na grbo parček, med katerima je moč preklapljati: zagrenjenega mečevalca Luciena in veselejšega strelca Aarona. Prvi je nočni ptič in se napaja z mesečino, drugi se nastavlja soncu. Zgodba je mesnata in zapletena, kajpak vnovič povezana z vampirji. Ostrozobi so z napravo za nadzor vremena planet ukleščili v večni mrak, zato je treba s čiščenjem številnih temnic reševati meteorološka božanstva, ki nato pomagajo v dodelanih realnočasovnih bojih. Modra uporaba vetra, dežja, vročine in mraza je pri ubadanju s sovražniki nujna, saj ima vsak šibko točko. Nakaze so sicer obilno smuknjene iz prejšnjih delov, a močne in tečne kot hudir. Dobro so zamišljeni tudi šefuhi. Tokrat jih ni treba v krsti vleči nazaj do izhoda, marveč jih izstreliš v orbito in jih 'očistiš' v hecni strelski sekvenci, kjer nadte navaljujejo zlobna plovila. Na težke uganke, po katerih je Boktai znan, LK docela pozabi, zato pa ohrani tiholazne sekvence, kjer spake speljuješ v napačno smer z žvižganjem v mikrofon.

Paziti je treba tudi na vreme, ki ga kaže zgornji zaslonček, saj so nekatere dodatne naloge in kul predmeti dosegljivi le v določenem stanju ozračja. Ob deževju se recimo dvigne gladina vode, za zmajarjenje je potreben močan veter. Vreme lahko spreminjaš neposredno, za kar je treba zamudno letati k topodročnemu znalcu. Manj zanesljivo nanj vplivajo elementarne specialke v slogu tornadov in ošpičenih ledenih prekel, ki učinkovito pometejo s sovragi. Grindanje ni zares potrebno, a se grdine vračaš mlatit iz čistega užitka. Pri statistikah niso pretiravali, saj bildaš le tri, dočim orožja nadgrajuješ z odpadnim materialom, ki ga premaganci pustijo za seboj. Navduši tudi prikladen zemljevid, ni pa možnosti prežarčenja v varno zavetje mesta. Tako si v zavitih osrčjih katakomb odvisen zlasti od s sabo prinešenih priboljškov, ki se za nameček kvarijo.

Čeprav se z videzom vred močno naslanjajo na predhodnice in DSovih posebnosti ne izkoristijo dovolj, Lunini vitezi prinašajo veliko novega in so kljub zahtevnosti zelo privlačno igranje. Matičnih sedemnajst ur okrepi obilica skrivnosti, tako da gre za še eno v vrsti slastnih deesovih delikates. **82** ***Navi***

Konami **DS**

● Aaron ne more brez mane, kar zna biti v temnicah problematično.

PUZZLE QUEST

Tej igri je zadnja briga, če te boli vrat ali ne čutiš več konic prstov. A bolj kot je neusmiljena, vztrajneje rineš vanjo. In ob tem radovoljno prenašaš podhranjen videz, lajnajočo glasbo ter omembe nevredno štorijo.

Kje je torej ost? V neobičajnem miksu frpjke in ugančnice. Ko blodiš po karti in naletiš na grdavža, se stepeta v različici priljubljenega Bejeweleda. Na mrežo so razporejeni žetoni, ki jih iz-

● Igra prihaja tudi na Xbox Live Arcade in PC. Demo je na natlačenki.

PlanetGejmer

LESTVICA MOBILNIH IGER

1. Tom & Jerry Pinball
žanr: arkadna
SMS koda: TJPINB
NOVO!

2. F-16 Airfighter
žanr: strelska
SMS koda: F16AIR

3. Milijonar 2
žanr: miselna
SMS koda: MILI2

4. Eon The Dragon 3
žanr: arkadna
SMS koda: EON3

5. Life Rush
žanr: avantura
SMS koda: LIFERU
NOVO!

6. Monopoly Here And Now
žanr: miselna
SMS koda: MONOPHN

7. Real Football 2007
žanr: športna
SMS koda: RF2007

8. Lemmings Return
žanr: miselna
SMS koda: LEMM2

9. Sonic Jump
žanr: arkadna
SMS koda: SONICJ

10. Rayman Kart
žanr: dirkanje
SMS koda: RAYKART

Vsebino lahko kupite tudi preko SMS-sporočila.
Pošljite SMS z vsebino **I SMS KODA** (npr. **I TJPINB**) na številko **1919**. Prejeli boste SMS-sporočilo s hitro povezavo, ki vam bo omogočila nakup in prenos igre.
Cena igre je 3,33 EUR (799 SIT).

menoma postavljata v vrsto po tri ali več. Ob tem izginejo, na njihovo mesto pa se z vrha usujejo drugi. Če natrojčkaš lobanje, sovragu prizadeneš neposredno škodo in ko mu izcuzaš vse življenjske točke, je partije konec. Mrežo pestrijo cekini, izkušenjske zvezdice in pomnoževalni bonboni, glavnina ploščic pa daje raznobarvno mano, ki jo kuriš za uroke. Začetni nabor slednjih je odvisen od poklica, kjer so na voljo vitez, bojevnik, mag in druid. Vsak ima



Junaku lahko opašeš štiri sorte predmetov. Pretiranega zapletanja pa tu ni in dejanske potrebe po mučkanju z opremo je manj, kot se zdi.

svoj stil bildanja, tako da bo čarovnik laže napredoval v vrlinah, povezanih z mano, mečevalec pa v surovi moči. Ne glede na izbor je treba biti nenehno na preži za udarnimi kombinacijami.

Da ni vse v padanju iz pretepa v pretep, je na voljo kup občudovanja vrednih postranskosti. Pošasti je moč ujeti, se od njih naučiti coprnij in jih celo uporabiti za jezdne živali. Tekom kampanje se nakaplja tovarišija, ki dviga statistike in lajša boje. Zavzemaš lahko mesta in jih molzeš za dodaten dinar, s priborjenimi runami cimpraš lastna krepela in se izgubljaš v plejadi stranskih kvestov.

A ob vsem tem bogastvu dodatne vsebine se zdi rahlo poceni, da lahko vse do konca pririneš z drajsanjem začetnega nabora urokov in malenkostnim prilagajanjem opreme. Sovražnikov ni prav dosti vrst in čeprav umetna pamet deluje, izpade malo preveč robotsko. Verzija za PSP je glede tega naprednejša in ima prijetnejšo grafiko, tako da oceni tam prištejte nekaj odstotkov. Obe inačici nudita brezžično merjenje moči s prijateljem, ki je prav tako podlegel čaru prekladanja draguljčkov. In takih ni malo, zakaj špil obiluje s svojevrstnim šarmom, tako da ga robatost pri nezdravem obsedanju prav nič ne ovira. Na desetine ur vam bo izpil z izmozgajočo, redko videno slastjo, ki je na trenutke prav strašljiva. **84** ***Navi***

D3 Publisher **DS / PSP**

EVERY EXTEND EXTRA



Osrednja težava igranja so naključni valovi, ki ti včasih omogočijo, včasih pa onemogočijo uspeh.

Tetsuja Mizuguči nadaljuje z zadetkastim plesom glasbe in luči, ki ga je začel z Rezom. Po Lumines in Meteos je tu Every Extend Extra, alternativna streljačina, ki ni Mizugičijeva zamisel, temveč ima za podlago zastonjsko japonsko PCjevo igro Every Extend 2.0 (v lase ti bo skočila z natlačenke). Temelj je enostaven: krmiliš plovilce, ki ne strelja, temveč ob pritisku na gumb eksplodira, pri čemer raznese vse naokoli švigajoče geometrijske oblike. Vsaka, ki umre, potegne za sabo bližnjo, dokler se veriga ne konča zaradi prevelike oddaljenosti naslednjega člena. Za bume žrtvuješ življenja, ki jih dobivaš nazaj z nabiranjem točk. Iz kanalj padajo diamanti, ki dajejo pike, podaljšujejo čas ter hitrijo uletavanje alienčkov, slejkoprej pa prilomasti šef. Špartanski računalniški izvirnik je na PSPju dobro nadgrajen s tripi tehno muziko in ločenimi kožicami za vsak nivo, ki – tako kot v Lumines – docela zamenjajo videz stopnje. In treba je reči, da arkadno-miselno igranje zlodjevo vleče. Na preizkusu so tako refleksi, saj je treba urno premikati ladjico, kot sive celice, saj je nujno predvidevati valove in se taktično postavljati za dober izkoristek eksplozije. Hitreje kot priletavajo sovragi, več točk dobiš, a nevarnejši so, poleg vsega pa ti za vrat diha še ura.

Škoda torej, da Q? Entertainment igre ni popilil. Osem osnovnih kožic in dve odklenljivi je malo, čeprav je res, da je poanta v mojstrovanju sistema, za katerega je vseeno, v kakšni obliki ga izkusiš. Za podaljšanje užitka so tu ločeni spopadi s šefi, posamično opravljanje stopenj ter multiplayer za dva PSPjevca po bližnji povezavi ad hoc. No, temeljna problema sta neusmiljenost in naključnost valov sovražnikov. V arkadnem modusu moraš po crkotu vedno z začetka nivoja, ko ti zmanjka par kreditov, pa s štarta celotnega niza. Pri tem za napis game over, ki je najbolj pogost pri šefih, nikakor nisi vedno kriv sam.

Ker so valovi naključni, šefa enkrat uničiš brez večjih težav, drugič pa butalsko čakaš na ustrezno kombinacijo navadnih nasprotnikov in se živčno oziraš na pojemajoči čas. Ki seveda poide ...

Every Extend Extra bo našel občinstvo zlasti med okorelimi ljubitelji vesoljskih streljank, saj jim bo ponudil še bolj izraženo miselno plat, kot so je vajeni iz Ikarug ter kompanije. Toda naključnost bo večini pustila v ustih slab okus, samosvoja izvedba gor ali dol. **75** ***Sneti***

Buena Vista Games **PSP**



Raznolike kožice v slogu Lumines pestrijo podobo in v navezi z glasbo tvorijo psihedelično celoto.

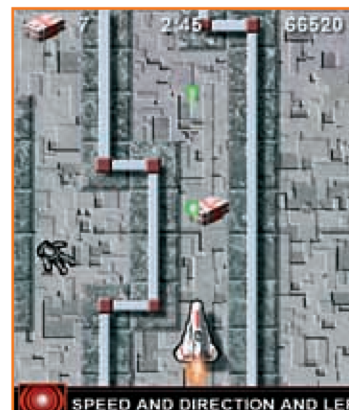
BATTLESTAR GALACTICA

V zadnjem času ni bilo ZF-serije, ki bi dvignila toliko prahu kot prenovljena Galactica. Mobidični špil je, kajpak, vesoljska streljačina, ampak za razliko od nadaljevanke ni ravno vrhunske kvalitete.



Pri oblikovanju sovražnih ladij se razvijalci niso kaj prida potrudili.

Ni dvoma o tem, da se spopadamo z neusmiljenimi Cyloni, ki želijo počistiti s človeško raso. V večini od dvajsetih stopenj je treba v običajni navpični perspektivi opraviti z vedno enako tujsko zalego, frčimo pa po monotonih, dolgočasnih stopnjah, kar začne hitro najedati. Vrhunski shoot'em-upi tipa Radiant Silvergun, Gradius in Ikaruga živijo od raznolikosti in velikega števila sovragov ter njih natančno izdelanih valov, tu pa vedno znova naletimo na enake ladje, enako premikanje in enako vedenje pridaničev. Za vsaj malo raznolikosti poskrbi par nivojev, kjer se ne premikamo navpično navzgor, marveč Galactico prosto vodimo po igralnem polju. Boji so v teh stopnjah nekoliko težji, saj moramo paziti na pozicijo križarke, ker sovražne ladje uletavajo iz vseh smeri, hkrati pa se je treba braniti. Na vseh stopnjah moraš za uspešen zaključek izpolniti cilje, ki se navadno nanašajo na kak predmet, ki ga je treba med potjo pobrati, oziroma na določeno število Cylonov, ki jih je treba popokati.



Ob gledanju serije spuščaš zvoke, kot so noro, vau in WTF, pri mobidičnem špilu pa le na veliko zehaš.

Mobidična Battlestar Galactica nadaljevanki ne naredi usluge. To uro in pol igralnega časa je bolje porabiti za kaj drugega. **62** ***Jurec***

In-Fusio **java**

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

Za razliko od podnaslova, ki zahteva nekaj znanja angleščine in smisla za prispodobe, je vsebina tega odvrtka kultne playstationove franšize nemudoma dojemljiva. Humorni duet, sestavljen iz mačkoidnega lisjaka Ratcheta in roboteja Clanka, se znajde v novi hecni pustolovščini, ki ne filozofira. Treba je skakati, treba je streljati, treba se je smehljati ob odbitih likih in uživati v luštni štoriji. Ta resda nima ne neke globlje vrednosti, ne blaznega pomena za R&Cjev univerzum in ji manjka tako karizmatičnega osrednjega negativca, kakršen je bil Nefarious. A vseeno kipi od simpatičnih likov in je predstavljena skozi fine animirane sekvence, ki jim vladajo sposobni govorci. Skupaj z bogato, pisano grafiko in včitavanjem samo med svetovi je občutek nadvse dnevnosoben – škoda le, da je muzikalična podlaga tako borna.

Bistvena odlika Size Matters je dejstvo, da vsebina iz delov za PS2 malodane ni sesekljana. Zgodba sicer ni več režalna, odprava je kanec bolj linearna in nekaj krajša kot običajno (osem, devet ur za glavni kvest) in reciklaža mnogih elementov je ravno toliko očitna, kolikor je logična. Pa vendar je še vedno tu nepremočrtno pojanje med planeti, če ne zaradi glavnega kvesta, pa vsled mnogih skrivnosti ... Mahanje z zvestim mehanikovim ključem in vsrkavanje kupov matic kot valute za nakupe ... Frpjsko nadgrajevanje številnih orožij skozi njih rabo, od šotganke prek bazuke do kislinske granate (znana so od prej, a so vedno uživantska za rabo) ... Zbiralni element, od kopičenja kosov oklepa do kupovanja krepel ter onegajev ... In za serijo klasični prijemi, kot so ukazovanje robotkom v pomanjšani Clankovi obliki, deskanje po ozkih tračnicah in tacanje v magnetnih škornjih. Morda se te reči slišijo komplicirane, ampak redki se ne bodo znašli v objemu intuitivnih kontrol in jasno začrtanih ciljev. Toda Size Matters ni rutinski klon. Ustvarjalci – grupa High Impact Games, v kateri službujejo bivši uslužbenci Insomniaca – so se resda uklonili znani strukturi, vendar so bistvo od strelskega Gladiatorja pomaknili nazaj proti ploščadnosti, tako da igra spomni na odlično trojko. To pomeni, da dosti nažigaš, da pa tudi veliko skačeš. Pri obojem te kdaj pa kdaj ovira zoprna kamera, ki je ne moreš pomikati gor in dol, toda z nekaj privajanja in potrpljenja ni zares velike težave. Posebej ker Size Matters toliko stavi tako na tradicijo kot na izvirnost, zlasti pa na razgibanost. V zameno za občasne sive lase ob begajočem pogledu dobiš hitro menjavanje pristopov, kjer šmajsaš raznolike sovrage in šefete, pred električnim kombajnom bežiš proti sebi, kot transformirani Clank letiš in pokaš po vesolju, hitrostno surfaš, se zaletavaš v futuristični areni, daš skozi sanjsko sekvenco kot poklon Psychonautom, v varianti fuzbala sipaš kovinkote v gol, napreduješ z zalivanjem hodečih rastlin. Nakar je tu multiplayer tako z bližnjimi PSPji kot po internetu, oboje za četverico in v več načinih, od solo ter timskega deathmatcha do CTFja in smešnega modusa iron lombax, kjer je treba izpolnjevati zadane cilje. Nepuščavništvo je izpeljanka starega, a je dovolj samosvoje in postavljeno na zvito dodelane karte.

Res je, da Size Matters manjka dometa in huronske smešnosti predhodnic, da se odlikuje predvsem z domišljijskim kombiniranjem strelske in ploščadne akcije, ne toliko z izredno izpiljenostjo vsake od njiju (Daxter je recimo boljša čista platformščina), in da eleganca ni na višku. Špil kmalu postane kar težek, in to ne zmerom na prijeten način, saj naletiš na sitno postavljene nadaljevalne točke ter smrti, ki so posledica kamere ter nadzora. Brez potrebe crkuješ tako med običajnim igranjem kot v mini igrah, kjer izstopajo prosti surferski izzivi, v katerih je nadzor preohlapen za tisto, kar igra zahteva. A kljub temu gre za zelo dobro skakalno-strelsko akcijado, ki počasti ime Ratchet & Clank in dokaže, da ni treba, da iz malega raste veliko. Včasih je veliko že v malem. **83** ***Sneti***

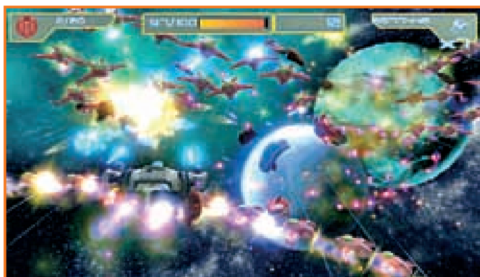
Sony **PSP**



● **Za razliko od iger, ki na drkalih nosijo ime s sobnih sistemov, tole ni predelava, temveč izviren špil, ki si hvalevredno marsikaj deli z Ratchet & Clank 3.**



● **Prizor, še kako znan fanom serije: streljanje sovragov, lomastenje po zabojih in vrtenje šraufov v tleh.**



● **Vmesni vesoljski deli, kjer kot ogromen Clank pokamo trume kovinkotov, so dobrodošla popestritev!**

Ne kot vsaka.



Tina (18 let, maturantka)

Ufff...končno konec učenja!! Še zadnji izpit iz pisne mature je bil odpisan, zdaj pa priprave na ustni izpit! Sledijo zaslužene počitnice in morje!! Že jutri zjutraj se bomo s sošolci odpravili na slovensko obalo.....sonce, morje, kopalke, ponočevanje..skratka žur non-stop!! Komaj čakam!! Potovalka, napolnjena do vrha, že čaka jutrišnji odhod, jaz pa (z nasmeškom na obrazu) začnem pospravljati knjige in zvezke, razmetane po celi sobi (učenje je bilo res temeljito!), in jih zavlečem pod posteljo v upanju, da jih ne vidim nikoli več...

Medal of Honor: Vanguard

Tragično pri seriji Medal of Honor je, da je leta 1999 z uspehom na PS1 sprožila plaz streljank s tematiko druge svetovne, nakar jo je konkurenca sčasoma tako prestrelila, da ni več niti smešno. Toda Vanguard ne pokrpa nobene njene rane. Postavi nas v kožo bledega vojaka Franka Keegana, svežega člana 82. padalske divizije, in nas prisili, da se štorijalno zanikrno prebijemo skozi štiri zavezniške operacije med '43 in '45: Sicilijo, Francijo, Nizozemsko in Nemčijo. Ena redkih inovativnih potez je, da se v vsako spustimo s padalom, ki ga usmerjamo sami. To je zlasti vzdušno na wiiju, saj z daljincem in nunčakom zategujemo vrvi, kot bi viseli na njih. A ko se znajdemo na tleh, je novosti konec. Vanguard se namreč igra kot analna zbirka tipičnih opravil, ki smo jih v špilih tega podžanra dali skozi ničkolikokrat. Premočrtno gremo naprej, očistimo ulico, hišo in trg, miniramo kanone, se skrivamo pred ostrostrelci, mečemo bombe v bunkerje ... Okoli tekajo napol uporabni sotrpini, ki jim ne moremo poveljevati in nam, čeprav streljajo kot nori, redno prepuščajo levji delež sovragov. To ni problem, saj so zelježeri neumni kot noč in močno podvrženi ne najbolj spretnim skriptam. Še največ težav imamo, ko jih je treba razločiti v okolici iz spranih tekstur, kockastih objektov in enoličnih barv. In ko se navajamo na wiijevo nadzorno shemo, koder z nunčakom usmerjamo lik, počepamo, skačemo in se obračamo, z daljincem pa ciljamo, pokamo ter menjavamo krepela. Sistem z nekaj vaje deluje solidno, a kaj, ko je le osnova za vse ostalo, kar bi še moralo priti. Vozil ni, je pa multiplayer za dva do štiri na enem zaslonu (mrežne ali internetne povezave ni ne na PS2, ne na wiiju). Ta vsebuje pet načinov: običajni in moštveni deathmatch, CTF, king of the hill in scavenger hunt. Nekaj zabave je, dasi česa posebnega ne gre pričakovati.



Medtem ko wiijev nadzor vsaj malo pridoda k vzdušju, je PS2jev Vanguard celo brez tega.



Grafično sta verziji za PS2 in wii domala identični, se pravi grdi kot tri tedne mrtev Švabonar.

In prav to zadovoljstvo s (pod)povprečnostjo je greh Vanguarda. Brez navdiha, z nevznemirljivo zasnovo, okorno pametjo, grobo grafiko in tisočkrat videnim ti ne posreduje skoraj nikakršnega adrenalina, niti občutka, da si zapleten v vojno, medtem ko originalnost pusti v malhi pod pogradom. Še en neizrazit naslov v seriji, ki bo kmalu ob sleherni kanec ugleda.

46	*Sneti prispeva obilo krautskega gnoja za to simulacijo poganjanja trave.*
wii / PS2	Electronic Arts

Ridge Racer 7



Grafika ne izkorišča baš obljubljenih sposobnosti PS3, ni pa slaba. Svetlobni učinki so lepi, število sličic na sekundo stabilno.

Ridge Racer 7 je paradoks. Kako je lahko nekaj tako utrujeno, a vendar tako leti? In kako lahko nekaj tako leti, čeprav je tako utrujeno? Zgaranost je očitna, saj špil ni nič drugega kot pošrauf šestice z xboxa 360 (J152, 80). Isti grafični pogon z nekaj dodatnimi učinki in prikazom v 1080p, pa skorajda enako, docela arkadno igranje. Rečeno drugače: gas do ploha in tristo na uro po ravnini, ko prideš do ovinka, pa ne bremzaš, temveč avto postaviš pošrek in nemoteno nadaljuješ. Za večjo hitrost je tu spet večstopenjski nitro, medtem ko se vsaj pol igre furaš po enakih nivojih kot v RR6. Drži, lastniki PS3, ki nimajo xboxa ali niso igrali šestice, tega ne bodo opazili. Toda k napredku serije in iger vobče tako zrcaljenje ne prispeva. Za razliko od načina World Xplorer je tu predrugačena kariera, sekseljana na tri okvire dirk. V enih nabiraš točke za pokal, v drugih se trudiš za nove avte in dele zanje, v tretjih pa se pehaš za rekordi. Škoda le, da traja ure, da umetna pamet postane nadležna in da prideš do res dobrih bolidov. Prav tako je mogoč multiplayer, bodisi za dva na enem zaslonu, bodisi za štirinajsterico na spletu.
A počena guma cela postane (in spet počena ... in zopet cela .... in okoli), ko jameš avto predelovati, ga krancljati ter dodajati kose, ki ga pohitrijo in iz nitra naredijo strateški element. Različne variante pospeška pomenijo različne pristope na stezi in čeprav RR že doslej ni bil ravno plitek, v sedmici doseže zavidljiv nivo strategije. Hec je zopet v nizanju driftov, ki ti dajejo nitro: če to počneš ob pravih trenutkih, lahko progo prevoziš malodane nenehno postavljen postrani in pičeč kot vihar. Drži, v rokah neznalčka je Ridge Racer dolgčas. Toda obvladač razkrije premišljeno sredico.
RR7 je klasičen Ridge Raceeeeeer!, ozaljšan z ravno zadosti novega, da nateg le ščemi, ne boli. Je klasičen in inovativen, zanimiv ter dolgočasen, starikav in novotarijski. Več, da ti spet prodajajo ista jajca, več, da bi lahko bile izboljšave konkretnejše – toda zaradi perfektnega arkadno dirkaškega bistva in edinstvenega poudarka na samosvojem driftanju ne moreš nehati igrati. In paradoks se nadaljuje. Očitno v večnost.



Besedilo ob oceni si zapojte na melodijo od 'Kjer murke cveto'. V igri je ne bo, saj ni moč sluhati lastnih komadov.

75	*Tam, kjer Reiko cveti, tam, kjer sklopka smrdi – tam je Sneti!*
playstation 3	Namco

Mario Strikers Charged Football

Nintendova magija je znan, a zmuzljiv pojem. Serije tega založnika bi morale že zdavnaj crkniti, saj se desetletja šlepajo na vedno enake like v jako podobnih situacijah, kritiki pa bi bili obvezani podjetje raztrgati bolj krvoločno kot Electronic Arts. A dogaja se nasprotno. Mario z druščino bolj in bolj cveti, celo največji godrnjavci med profiji pa padejo v solzav trans, ko zeleno dinozavrsko čudo maslenega nosu pomiga z repkom. Čemu? Ker je srž omenjene čarobnosti kristalna, izpiljena igralnost. V Nintendovih špilih ne izživljaš fantazij in frustracij, v njih se ne preleviš v tistega v igri (še dobro, navsezadnje ni dosti ljudi, ki bi si res želeli biti brkat vodoinštalater). Nasprotno, povsod razen v Zeldi ostaneš oseba, ki čiča pred televizorjem in vodi lik na zaslonu. Vse je v igranju, ki deluje kot puzla z gladko prilegajočimi se robovi, kot naoljen stroj, ki te ujame v mehanizem in te ne izpusti.



Šale na račun wiija, češ da gre za gamecuba, zmotana s selotejpom, se po teh slikah zdijo resnične. A nad nizko količino poligonov prevlada Nintendova simpatičnost, barvitost in navdihnjenost.



Lik vodi gobica, tresenje wiiljinca je udarec, dol na križcu pa izmik. Bolj kot je žoga bela, močnejši je strel.

Prav ta čisti ludizem (iz latinskega 'ludus' – igra, šport) naredi iz Mario Strikers Charged tako zabavo. Gre za hitro arkado s po petimi risankastimi osebicami na vsaki strani, ki si več elementov kot s pravim nogometom deli s hokejem. Žoga ni navadno okroglo usnje, marveč švigajoče kibernetično čudo, neodločenega rezultata ni, polčasov in outov tudi ne, sodnik pa je šel kropit Sonica, zato manjkajo prekrški. Butanja kratkega dometa, ki zadetega ruknejo po tleh, so absolutno dovoljena in pravzaprav ključ do uspeha. Navadni streli, naj bodo še tako zviti in izvedeni iz akcij tipa prodor po krilu + center šut, namreč redko pridejo mimo vratarja. Zato se je treba zateči k naprednejšim tehnikam: bodisi k močnejšim strelom, ki sledijo tiščanju gumba, bodisi k super strelu. Ko kapetan izvede tega, s prvim pritiskom na knof določiš število žog, ki bodo odletele proti golu, z drugim pa, kako hitro bodo frčale. Napadeni pa dobi možnost, da s premikanjem rokavic po zaslonu brani uletavajočo jato. A pazi – dlje kot zbiraš moč za strel, več časa si pri miru in izpostavljen hokejskemu bodičeku. Na hec vplivajo še posebne moči, od želvaških oklepov, ki letajo po igrišču, do levitve v ogromno verzijo osebe, ter hazardi, prirojeni nivojem, kot so vulkani, strele in kamniti bloki.

Ti preprosti gradniki so čisto po Nintendovo zloženi v elegantno, uravnoteženo celoto, ki jo hitro dojameš, vendar traja, preden jo zamojstruješ. Super strel je že res močan, a še zdaleč ni sučna točka, saj traja celo večnost, da ga izvedeš, in katerakoli verzija razen najmočnejše bo dokaj lahko ubranjena. Ali pač? Hec je v tem, da je treba misliti nekaj potez vnaprej in se odločati v delčkih sekunde. Naj užgem ali le nakažem, da nasprotnika prinesem okoli? Naj fintiram ali fintiram, da fintiram? Naj se zdaj ognem s pritiskom digitalnega križca dol ali čez hipec? <globoko dihanje> In ko misliš, da imaš vse pod kontrolo, nastopi kaj nepredvidenega. Čeravno se zdi, da globine ni dosti, v spopadih z živimi igralci bodisi do četverice na enem wiiju, bodisi na liniji (sam ali v družbi s še nekom) ugotoviš, da špil omogoča veliko pristopov.



Kapetani imajo moči, ki posebej zadavajo nasprotniku in urihtajo teren za super nažig. A s spretnim ogibanjem in nato treskom je moč nakane preprečiti.

Med drugim zato, ker se liki razlikujejo po sposobnostih in ker izbereš tako kapetana moštva kot tri pomočnike, katerih rekrutiranje subtilno spremeni taktiko.

Šur, špil ima pomanjkljivosti. Občasno so sitnosti s preklapljanjem med igralci in njih razločevanjem. Enoigralstvo je medlo, s kariero, kjer izbereš moštvo in skozi nekaj pokalov standardno igraš proti umetnim nasprotnikom; ducatom izzivov raznih težavnosti; in posameznimi tekmami. Avtorjem se ni zdelo vredno spackati še tako naivne in preproste zgodbe o fuzbalerskih neprilikah v pravljični deželi, za kar so imeli idealno priložnost. Umetna pamet je sposobna in na dveh zahtevnostih orenk izziv, a igra robotsko in neusmiljeno. Ker v pokalih dolgemu kvalifikacijskemu delu sledi izločitveno polfinale, bo nemalo las osivelo ob drgnenju enih in istih tekem le zato, da te potem wii, ne da bi se oznojil, nabije in pošlje na začetek. Multiplayer na eni konzoli bi mogel poznati kaj več kot le običajne tekme, recimo turnirje, kar velja tudi za nalinijskost. Ta je omejena na tekme s prijatelji, katerih kodo si vpisal, in naključna rangirana srečanja po sistemu dveh zmag.

Ampak dasiravno Mario Strikers Charged ni najbolj kul, če si samotar, priredi blazen večigralski žur. Najsi gre za domači kavč ali zastonjski internetni servis, enostavni gradniki so zloženi na tako prefinjen in zabaven način, da se ne moreš upreti še eni tekmi ... pa še eni ... ter še eni. V družbi soba valovi od smeha, ko se druščina žoka ob zgrešenih strelih in obnemeva ob uspešnih, ko rulja odide, pa ob treh zjutraj z očmi angora zajca študiraš nianse, testiraš prijeme, privijaš reflekse. Zakaj? Saj veš. Nintendova magija!

83	*Yoshi il campioneeee,* *Sneti il miglioreeeee!*
wii	Nintendo



V vlogah kapetanov nastopajo osrednji Njevi liki, kot so Mario, DK, Peach in Yoshi, pomočniki pa so stranske osebe.

Shadow Hearts 3

Kam je tokrat zaneslo serijo Shadow Hearts, se vidi že iz podnaslova From the New World. Za razliko od prejšnjih dveh epizod se trojka godi v Ameriki z začetka prejšnjega stoletja, glavno vlogo pa ima mlečnež Johnny, ki ga potegne v odločilno bitko med Dobrim in Zlom. Zveni znano? Verjetno, toda SH je že znal presenetiti z izvirnimi liki in svetovno znanimi lokacijami (Roswell, Machu Picchu, Alcatraz), ki niso del običajnih frpjk. Tudi tokrat nas v naboru čudakov pričaka vsestranska množica likov, od ameriškega nindže do govoreče mačke, ki v Hollywoodu snema filme in je desna roka Al Capona. Humor ima v tretjem delu še večjo vlogo kot v dvojki, škoda le, da so nekatere fore tako debilne, da se jim ne bi smejali niti prvošolčki.

Kar se igranja tiče, večinoma ostaja po starem. O uspehu v bojih zopet odloča 'sodbeni krog' (judgment ring), kjer je bistveno pravočasno pritiskanje gumbov. Ravno tako so tu kombinirani napadi in specialke za vsak lik posebej. Vseeno pa se najde par novosti. Dodali so možnost, da lahko vsi liki uporabljajo magijo, in sicer z zvezdnimi zemljevidi. Sleherni lik lahko opremiš z drugim zemljevidom, kamor naneseš magične kamne različnih oblik. Karte moreš tudi sam prirediti – v zameno za denar, se razume – in si tako ustvariti like po svojih željah. Res je, da pristop spomni na Final Fantasy XII, vendar pretirano zgražanje nad kopiranjem zbledi ob samosvojem sodbenem krogu in obešenjaškem humorju. Druga novost so usmerjeni napadi, kjer je treba določiti, kateri predel sovraga boš žvajznil. (letečo zalego zadeneš le z visokim udarcem, hodečo z nizkim). Sistem zaleže predvsem pri kombotih, kjer uspešni usmerjeni napadi odnesejo več življenjskih pik in tipično monotonemu poteznemu bojevanju dodajo nekaj taktičnega pridiha. Ni pa to zares potrebno, saj je težavnost dokaj nizka. Navadni sovragi so hitro preteklost, prav tako so bolj nežne sorte šefi, kar bo pri starih mačkih sprožilo zehce. Njim bo kakih trideset ur vsebine minilo brez večjih težav. Ob tem se zdi, da se razvijalci niso kaj prida ukvarjali z dizajnom beštij. Večina pošasti ni podobna ničemur: velike prozorne palme in predimenzionirani ščurki ti ravno ne naženejo strahu v kosti.



Sodbeni krog bo marsikomu popestril potezne boje, spet druge pa bo spravil ob živce.



Za razliko od odbitih igralnih likov so beštije iz poteznih bojev pravo razočaranje. Večina je le skupek poligonov, pa še ti se ponavljajo iz ene temnice v drugo.

Shadow Hearts: From the New World je solidna, zadosti samosvoja frpjka, ki se sicer ne more kosati s težkokategorno konkurenco iz Squeenixa, je pa v redu za krajšanje poletnih dni.

72	*Jurec, nori nindža in kung-fu maček znova rešijo svet.*
playstation 2	Ghostlight

SSX Blur

SSXov monopol spuščanja po bregu je na wiiju že takoj prekinil solidni odvrtek Sokolovih skejterščin. Postrani držanje daljinca s klasičnim pritiskanjem gumbov in smernih tipk za trike je pripomoglo k postopnemu prehodu na wiijev gibalni nadzor, a ni izrabilo niti polovice novosti sistema. Posebej tisti z dvema nunčakoma, ki sta se doslej večigralsko ogrela le ob boksu, smo zato nestrpno pričakovali deskarski SSX Blur, ki za vijuganje in izvajanje trikov zahteva navezo obeh kontrolerjev.

Začetni vodič te postopno privadi na nagibanje z nunčakom, ki je vzdušno in odpove le pri slalomu, kjer se zaradi nezmožnosti hitrega upočasnjevanja marsikdaj počutiš kot motorični idiot. Rotacije in salte mečeš z drezljaji daljinca ter jim dodajaš držanje deske z nunčakovim knofom Z. A ker so variacije prijemov le štiri in je to hkrati celoten nabor osnovnih trikov, je kombinacije komaj vredno omenjati. Potrebno ni niti natančno vrtenje, saj te stisk A-ja takoj poravna za uspešen pristanek, kar nabijanje točk sprevrže v brezmožgansko trzanje z rokami brez kakršnekoli sofisticiranosti. Situacije ne reši niti nabor uber trikov. Gre za čisto nepovezane specialke, ki jih ob dovolj polnem merilniku sprožiš z risanjem srčkov in črk abecede po zraku. Razumem, da so EA navdušeni nad wiijevim zaznavanjem premikov, a lahko bi se domislili kake bolj logične povezave z izhodiščnim športom ter sistem povezali z ostalimi triki. Zdaj samo upaš, da si lik zarisal, kot so si zamislili razvijalci, nakar skozi upočasnjen posnetek nabijaš točke in nemo čakaš, da se vrneš na sneg. Še največ mojstrovanja zahteva balansiranje pri drsanju po robovih in natančna usmeritev skoka, da sploh pristaneš na njih.

Ni čisto vse slabo. Proge so zanimivo zvite in med kariernim raziskovanjem strmine navdušuje komentator skupaj z dinamično, od tvojega nadvladanja odvisno glasbeno podlago. Od načinov igranja se dobro obneseta dirkanje in nabijanje točk, zalomi pa se pri prej okepanem slalomu in halfpipu, ki v gonji za visokimi rezultati zahteva mehanično risanje specialov. Še najbolje jo odneseš z večigralstvom, pa še tam se Blur sčasoma izgubi v megli slabo izdelanega nadzora.



Še dobro, da obstaja vadbeni način za risanje nadsimbolov, saj moraš poleg pravilnosti oblike zadeti še hitrost potega krivulje.



Podoba kljub wiijevi švohotnosti nikakor ni slaba, zlasti ker zvočna plat ustvari pol vzdušja.

64	*Retro ugotovi, da niti SSX ne more ustaviti poletja.*
wii	Electronic Arts

AEGIS WING

R-typastih vesoljščin, v katerih bi leteli proti desni in arkadno tamanili vsemirske nebodijihtreba, na Xbox Live Arcade resno primanjkuje. Zato je dobrodošel tudi Aegis Wing, študijski projekt, ki se je izkazal za dovolj simpatičnega, da so ga obelodanili splošni publiki. Pritoževati se ni moč, kajti špil je povsem zastonj. V Evropi ga sicer ni, zato pa vas nič ne ovira, da si ne bi naredili ameriškega srebrnega računa in igre pobrali s čezlužnega servisa. Ne skrbite, nihče vas ne bo banal, le do plačljivih in omejenih vsebin ne boste imeli dostopa, kamor pa Aegis Wing ne spada.
Za enega igralca je zadeva, kjer na čisto tipičen način frčiš v desno in nažigaš, resda nekam upokojenska. Sovražnikov je malo vrst in niso ravno domišljijski, šefi so tipični, dolžina nezavidljiva, akcija tudi na nivoju insane malce enolična. Kvaliteta Mutant Storma, Geometry Wars in Treasurjevih projektov je hudo oddaljena. Zato pa se stanje popravi, ko se ti bodisi na eni mašini, bodisi na Livu priključi soigralec. Skupno masakriranje gnusob je že samo po sebi bolj uživantsko, poleg tega pa se lahko vajini ladjici spojita, nakar eden kombinacijo vodi, drugi pa strelja. Tu namečkoma pridejo bolj do izraza posebna orožja, ki jih pobiraš, in energija, ki pomeni, da ob trku s švohotnejšimi sovragi ne crkneš vedno takoj. Itak pa se podarjenemu konju na gleda v zobe! ***Sneti***

Microsoft ***xbox 360*** **zastonj**



Piu piu piu! Piuuu! Piu! Spada to na konzole te naslednje generacije? Seveda, zakaj ne? Posebej če je zastonj.

SUPER RUB'A'DUB

Wiiiii ... em, juuuuj, račke!!!! Prav neresnično je, kako je ta igrica luštkana. Na 3D plošči je voda, ki se pretaka sem in tja, po vodi pa delajo čofa-čofa mati raca in male račice, ki jih je treba rešiti. To delaš tako, da jih pobereš kot mama in jih z nagibanjem sixaxisa v gosji vrsti spraviš skozi labirintke ter mimo morskih psičkov do izhoda. Blup!
Risankasta grafika in muzika, primerna za miritev razkurjenega dojenčka, izdajata preprosto nrav igranja, ki temelji na spoju akcije in razmišljanja. Skozi nadzor, ki ga takoj pošteka vsakdo brez dveh levih rok, race šibajo po dokaj majhnih ploščah in če jih kdo ugonobi ali padejo čez rob, ni panike, saj so nivoji kratki. Itak je finta v tem, da jih zamojstruješ v smislu čim boljšega časa in količine rešenih račkic, kar pomeni radostno ponavljanje. Tega spodbuja internetna lestvica, ki beleži najboljše, te umešča med svetovno elito in kaže posnetke najbolj vrhunskih izvedb. Spletnega multiplayerja ni, je pa podajanje joypada na eni konzoli, kar zna popestriti kako sivo popoldne v družbi najdražje, ki ji Resistance ne dogaja, račke bi pa reševala in se pri tem na vsakem koraku topila ob njih cortkanosti.
Iluzija se razblini le proti koncu nabora šestdeset nivojev, ko postane sixaxis premalo natančen za Super Rub'a'dubove zahteve. A preden se dogajanje sprevrže v garanje, kjer lahko smrti botruje vsak premikec, sta mimo vsaj dve tretjini čisto solidne miselno-arkadne akcije. Za to pa cena dobrega jurja v stari valuti, ki jo odšteješ v Sonyjevi ameriški spletni štacuni, ni pretirana. ***Sneti***

Sony ***playstation 3*** **5 EUR**



Včasih postaneš tudi morski cucek, ki malica račite. Brez krvi, seveda. To bi bilo brutalno.

PINBALL FX

Pinball FX je manj simulacija pravega fliperja s totalno realistično fiziko in zgledovanjem po starih resničnoživljenjskih mojstrovinah ter bolj digitalna marjanca. To pomeni, da ima njegova trojica miz, ki sodijo v domeno solid state fliperjev, elemente, ki bi bili v realnosti težko izvedljivi; krogla pa je nekam lahka in velika ter včasih zavije tako, da se prav vidi, da igraš simulacijo.
A vendar je špil priporočljiv ljubiteljem zaradi premišljenega dizajna. Vsaka od naprav poseduje dosti intrigantno povezanih ramp, bumperjev in ostalih tipičnih fliperaških elementov, ki zahtevajo prav toliko refleksov kot premišljanja, načrtovanja ter vaje. Na prvi, avtomobilsko obarvani je poudarek na natančnem ciljanju ramp in izkoriščanju podiger, ki prinašajo meso točk. Druga, črnsko-repersko-košarkaška ima zanimiv dizajn omejenega spodnjega dela in dvignjenega, odprtega zgornjega. To pušča malo manevrskega prostora v tradicionalno odprtem prostoru okrog odbijačev in je spočetka zoprna vsled stalnega uhajanja krogle ob strani. Vendar z nekaj truda ugotoviš, da je miza zelo tehnična in namenjena sladokuscem, ki prezirajo kakršnokoli brezglavo nažiganje. Tretja mašina je bondovska in je presek akcijadne prve ter tehnične druge mize, z vedno širšim naborom možnosti in odpustljivejšim dizajnom. Urejene so spletne lestvice, rangirano in nerangirano izmenično večigralstvo po Livu in čvek prek kamere. Madžarski avtorji pa kmalu napovedujejo nove mize.
Za to ceno bi lahko Pinball FX sicer vseboval še kako mizo in boljšo glasbo ter tudi kak hrošč se najde v njem. Kljub temu pa gre za simpatičen fliper s pazljivo načrtovanimi stezami, ki ga kar ne moreš nehati igrati. Nabavite ga na Xbox Live Arcade. ***Sneti***

Microsoft ***xbox 360*** **10 EUR**



Ponekod se rulj pritožuje nad zahtevnostjo mize Agents. N00bi očitno še niso igrali nobenega res zajebanega fliperja!

CALLING ALL CARS

Davida Jaffeja imamo radi. Sploh ko srkne viski in se spusti v filozofiranje o igrah, ženskah in življenju, mastno zakolne in brez obzira do politične korektnosti popljuva novinarsko roko, ki mu daje kruha. Ni kaj, možiček ima jajca. Včasih celo prevelika.
Primer njegove trdobučnosti je Calling All Cars, igrica za PS3, ki si jo prilastiš skozi Sonyjevo spletno štacuno. (Ameriško, dokler nam ne zrihtajo evropskega dostopa. Za navodila poglej na naš forum, izba konzolec.) Da je pomanjševalnica upravičena, pogruntaš trideset sekund po začetku: na tebi je, da z izbranim avtomobilčkom na karti poiščeš pobeglega nepridiprava in ga spraviš v keho, marico ali helikopter. Enako nalogo imajo ostali avteki, zmaga pa tisti, ki do izteka časa nabere največ točk. No, opravilo je težje, kot se zdi, kajti za to, da zajeti kriminalec odfrči iz prevoznega sredstva, nakar ga pobere najbližji tekmec, je dovolj skoraj vsako trčenje. Tak učinek imajo tudi orožja – sledilna raketa, magnet in leseno kladivo – le da delujejo na razdaljo. Ječa ima običajno tri vhode, pot do nje pa otežujejo objekti, kot so stavbe, drveči vlaki in prepadi. In to je to.
Prerivanje z neštetimi karamboli in besnim stiskanjem gumbov za skok in turbo pospešek, ki te izstreli proti želeni lokaciji, je zabavno. A kaj, ko ima špilček vsega štiri stopnje, ki jih v puščavniškem načinu obrneš v pičlih dvajsetih minutah! Protipušča je prisotna, z ene konzole se lahko na razdeljenem zaslonu v njej udejstvujeta dva osebka hkrati. Toda par minutnih tabletk nore, a občutno prelahkotne igralnosti se kljub temu prehitro naješ. Manj testosterona in več vsebine, Jaffe! ***Case***

Sony ***playstation 3*** **10 $**



Ena od nevšečnosti špila je ta, da se lahko z bolidom postaviš pred enega od vhodov v zapor in divjanje za lopovom po karti pustiti ostalim. Počakaš, trčiš in brez muje ujameš roparja.



Pingvin station

Da je moč na playstation 3 vreči odprtokodni operacijski sistem Linux, je znano. Raveer pove, zakaj bi človek to storil.

Taka odprtost konzole ni čudna, navsezadnje je bilo moč Linux inštalirati že na PS2 (glej Joker 157, id 3255 na stranki). Za tretjo igralno postajo se je Sony povezal s podjetjem Terra Soft Solutions in splovil distribucijo Yellow Dog Linuxa. Izbira partnerja je bila logična, saj je YDL najboljša namenska verzija Linuxa za arhitekturo powerPC, ki nastaja že od leta 1999. Sprva je bil YDL za PS3 na voljo le naročnikom, ki smo za privilegij takojšnjega dolpotega, e-poštnega naslova, strežnika za popravke in pol leta podpore odšteli 70 dolarjev. Zastonjska javna izdaja je sledila tri tedne kasneje, kar je hkrati vzorec za pojavljanje novih inačic.

Takoj se seveda zastavi vprašanje, čemu bi na PS3 sploh nameščal Linux. Playstation 3 z Yellow Dogom postane kar solidno in odzivno računalo, ki ga od prave zamenjave PCja oddaljujeta majhna količina sistemskega pomnilnika ter omejitev grafičnega čipa RSX. A ne preveč zahteven uporabnik bi na tako spremenjenem PS3 ustvaril marsikaj: pisal dokumente, brskal po internetu, bral e-pošto ... Pogojnik sem uporabil zato, ker zaradi tega resnici na ljubo nihče ne bo nalagal novega sistema. Linux na črni zvezdi je konec koncev namenjen razvijalcem in hobistom. Če te mika eksperiment, zadevo le preizkusi. Softver je zastonj, pridobil pa boš kakšno fino izkušnjo.

Gorspravljanje

Najprej je dobro narediti varnostno kopijo trdega diska v PS3, najbolje z orodjem za backup v sistemskih nastavitvah. Seveda za to potrebuješ velik USB-disk ali ključ. Če takega nimaš, lahko na manjši medij ročno skopiraš želene datoteke, ostalo pa boš kasneje znova povlekel iz nalinijske trgovine. Sledita razdelitev in formatiranje diska. Ta se lahko deli v razmerju 50 proti 10 GB, kjer 10 giga podrediš bodisi Linuxu, bodisi privzetemu operacijskemu sistemu. Priporočam prvo. In treba je priklopiti USB-tipkalo, miš ter ožičen sixaxis, saj bluetooth naprave v Linuxu na PS3 še ne delujejo najbolje. V izogib glavobolu si je modro lastiti HDMI- ali komponentni kabel oziroma kabel HDMI > DVI za HDCP-monitor, sicer bo možna le tekstovna namestitev. Grafična namreč teče v 720p, ki je prevelik zalogaj za bedno kompozitno povezavo, ki je priložena konzoli.

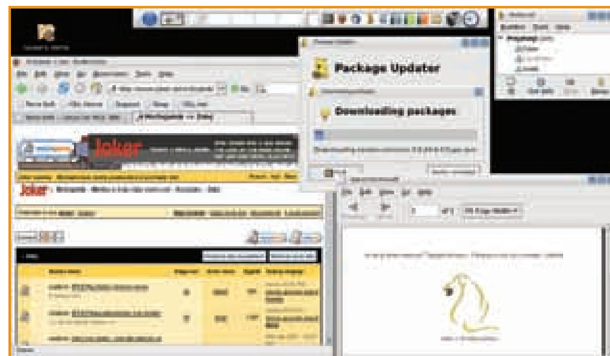
Medtem ko je imela prva različica distribucije YLD težave z nalagalnikom, so te v javno dosegljivi verziji 5.0.1 porihtali. Nalagalnik alternativnih operacijskih sistemov (bootloader) je že na ploščku, tako da dotičnega zadegaš v PS3 in greš na Settings -> System Settings -> Install Other OS, kjer PS3 sam poišče Linux. Po potrditvi privzeti zagon prestaviš na Other OS in resetiraš. Znajdeš se v nalagalniku, kjer v ukazno vrstico vpišeš ukaz 'install'. (Če si premisliš, se lahko z vpisom povelja 'boot-game-os' še vedno vrneš v prvotni sistem.)

Zdaj se pojavi grafični namestitveni program Anaconda. Najbolje ga je enostavno ubogati s kliki na 'next'. Ob prvi inštalaciji je priporočljivo označiti samodejno particioniranje, sicer ti lahko zmanjka prostora. No, če si pravi moški, posežeš po ročni izdelavi particij in rezerviraš 512 MB za izmenjevalno datoteko (swap), 1 GB za /home (uporabniki) ter 8 GB za / (koren), kamor bo šla programska šara. Po nastavitvi gesla za korenskega uporabnika izbereš želene pakete in po kaki uri je postopek opravljen.

Ubadanje

Po resetu v pozivnik nalagalnika Kboot vpišeš 'ydl' in kmalu te pozdravita velika pingvina, nato pa pes v prijavnem oknu grafičnega okolja E17, kjer se hitro počutiš domače. V meniju YDL najdeš množtvo opcij, po gornjem robu pa so razporejeni bistveni programi, kot so Terminal za vnos ukazov, pisarna Open Office, Firefox in poštar Thunderbird. Privzeto se okolje zažene v 720p, a ne čez ves zaslon. Ločljivosti menjaš s ukazom 'ps3videomode', ki poleg VGA-resolucij pozna vse od 480i do 1080p. Če želiš polnozaslonsko sliko, je treba vrednosti prišteti 128. V primeru 720p, ki se skriva pod številko 3, bi sliko čez ves ekran v polni ločljivosti 1280 x 720 predstavljala vrednost 131. Na vrsti je še ureditev povezave s spletom, da kišto posodobiš in ker ti brez mn3njala živeti ni. Temu je namenjen programček Network Configuration, ki nastavi ožičeno in neožičeno povezavo. Za slednjo velja imeti zadnji popravek za PS3 oziroma najmanj 1.70, sicer ne miga.

Ko je Linux na playstationu, moreš tipkati v Open Of-



Namizje E17 velikosti 1280 x 720. Uporabno, a ne najbolj pregledno, saj zmanjka višine. Na desni soliden klon gledala PDFjev.

ficu, risati v GIMPu, tratiti čas z igricami ... Mn3njalo dela, na slovenskih straneh so šumniki, Gaim rabi kot sporočilnik. Le Flasha in jave ni, takisto ne Acrobata, čeprav se da PDFje brati z zastonjskimi kloni. Zaradi licenčnin manjkata odkodirnika za filete mp3 in divx, pri čemer je potrebnega nekaj več truda. Ročno je treba vnesti repozitorije sestrske distribucije Fedora Core 5, nakar z ukazom 'yum install xmms vlc mplayer gstreamer-plugins-ugly' dodaš manjkajoče zadeve.

Kje dobiti

Dolpotega Yellow Dog Linuxa za PS3 z *www.terrasoftsolutions.com/resources/downloads.shtml* je za 3,5 GB, če je to prevelik zalogaj, lahko izvod tudi zapečem. Neuradno podporo nudim na mn3njalniku v izbi Konzolec, tako da me tam le pocukaj za rokav. Če do rumenjaka nimaš dostopa, pa piši na joker@joker.si in poskrbljeno bo, da dobim sporočilo. Se vidiva med pingvini!



Škatelna različica s podporo velja 100 $, a skopuhi ti šenkajo samo nalepko psa. Brez podpore stane pol manj.

Dual-core and more

Zamenjajte vaš stari računalnik z visoko zmogljivim Prestigio Home osebnim računalnikom z Intel® Core™2 Duo procesorjem.

Prestigio priporoča Microsoft Windows XP Professional.



Priporočena prodajna cena kompleta (računalnik Home, LCD monitor, tipkovnica in miška) z DDV:

že od 855,5 € naprej

Prestigio Home PC

Intel® Core™2 Duo procesor E4300 (65nm, 2MB L2 predpomnilnik, 1.80GHz, 800MHz FSB) ali zmogljivejši, delovni spomin 1GB DDR2 ali več, trdi disk 250GB SATA2 7200rpm ali več, grafična kartica nVIDIA GeForce™ 6800GS 512MB ali zmogljivejša, optični pogon DVD+/-RW, ohišje s 400W napajalnikom, priložena Prestigio miška in tipkovnica, 2 leti garancije.

Prestigio LCD monitor P391

Zaslon oblikovan za živo vizualizacijo: visok kontrast omogoča zelo realistično kakovost slike, odzivni čas 8ms pa zagotavlja predvajanje dinamičnih slik, brez sledi. Širok vidni kot omogoča tudi skupinsko delo.

19" 1280 x 1024 SXGA • Kontrast: 1000:1 • Svetlost: 250 cd/m2 • Odzivni čas: 8 ms • Vidni kot: 170° (L-R); 170° (U-D) • Vgrajeni zvočniki: 2 x 2W • Možnost stenske montaže • 3 leta garancije



Priporočena prodajna cena proizvajalca z DDV:

že od 79 € naprej

Prenosni disk Data Safe II

je prenosna shranjevalna naprava z vgrajenim 2.5" mobilnim trdim diskom (s kapacitetami 40 / 60 / 80 / 100 / 120Gb). Ohišje diska je iz redno tanko ter v usnjenem ovitku, kar daje disku luksuzen pridih. Na voljo je v črnem ali rjavem usnju. Data Safe II je izredno enostav en za uporabo, ima funkcijo One-Touch Backup za preprosto obliko vanje varnostnih kopij ...

Elegantno usnjeno ohišje (črna ali rjava barva) • One-Touch Backup funkcija • Zaščita z geslom • Priložen usnjen etui • Plug&Play • Ni po trebno dodatno napajanje • 2 leti garancije



Prestigio

www.prestigio.si

www.prestigio.com

Prodajna mesta:

Harvey Norman LJ, 01 / 58 55 000;

Harvey Norman KP, 05 / 6 100 100;

Rolan d.o.o., www.rolan.si, 080 1820

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Centrino logotip, Intel logotip in Intel Inside logotip so zaščitena blagovna znamka Intel Corporation ali njegovih podružnic v Združenih državah Amerike ali drugih državah.
© 2007 Prestigio. Vse pravice pridržane. Prestigio si pridržuje pravico do spremembe te ponudbe ali tehničnih specifikacij izdelkov iz te ponudbe brez predhodnega obvestila. Slike so simbolične. Oblika izdelkov in barvne variante se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila.
Delovanje sistema, delovanje baterije, kakovost in funkcionalnost ter brezžično delovanje se lahko razlikujejo glede na specifične lastnosti operacijskega sistema, strojne opreme in programske opreme. Delovanje, merjeno s testi SYSMark® 2004, PCMark® 2005 in 3DMark® 2005 se nanašajo na predhodno generacijo Intel® Centrino® mobilne tehnologije, izboljšano delovanje baterije, merjeno s testi MobileMark® 2005, se nanašajo na predhodno generacijo Intel Centrino mobilne tehnologije. Brezžična povezljivost in nekatere funkcije lahko zahtevajo nakup dodatne programske opreme, storitev ali zunanje strojne opreme. Dostopnost javnih brezžičnih dostopnih točk je omejena, brezžična funkcionalnost se lahko razlikuje glede na državo uporabe in nekatere dostopne točke morda ne podpirajo Intel Centrino mobilnih sistemov, ki bazirajo na Linux-u. Več informacij na www.prestigio.com.

KONTROLNA METODA: WII



Brez svojega edinstvenega igratorja se wii ne bi četrt tako razpasel, kot se je. Zato Sneti preizkusi kolonijo raznoraznih iger in pove, kako se naveza daljinca ter nunčaka obnese.

Če bi živeli le še štirje ljudje z zgledno manikiranimi nohti, bi gotovo držali vsak svoj wiiljinec, toliko konzol so že prodali.



Plastična čudesa, ki objamejo wiijev daljinec in ga spremenijo v kvazi volan ali lopar, so vse pogostejša. Kitajci so pa veseli, ker imajo biznis.

Uspeh v konzolastičnem poslu je zmuzljiv kot rokoborska nasprotnica v volhko blatnem ringu. Komaj jo dobro primeš za tangice in se ji zalepiš na avreolo, že se situacija obrne in znajdeš se na dnu bazena, hlastajoč za zrakom. Njega dni je bil car lazar Atari, potem Nintendo, vmes malo Sega, nato Sony ... In zdaj morda spet Nintendo. Njegovo zmagowiito wiisočanstvo se namreč prodaja kot sveže žemljice, da o še uspešnejšem ročnem DSu ne govorim. Svetovno štacunsko razmerje te dni je štiri- do petkrat toliko prodanih wiijev kot playstationov 3, dva- do trikrat toliko wiijev kot xboxov 360 in tri- do štirikrat toliko DSov kot PSPjev. Brutalno.

Čemu tako biti, ni težko ugotowiiti. Beli prisekanček je dokaj poceni, simpatičen in ne zahteva HD-televizorja. Zlasti pa njegovo kontrolno metodo™ vsakdanji človek, neseznanjen s špili, dojame rekordno hitro. Namesto da bi foter tiščal dlani skupaj v kos rogovilaste plastike, z eno in drugo maha po luftu. Namesto da bi mati v možganih, razžrtih od calgona, precejali ukaze in jih dodeljevali gumbom na ploščku, počnejo tisto, kar bi sicer delali v taki situaciji. Sestrica merek premika tako, da daljinec uperja v zaslon, dejanja izvaja z rukanjem, vmes pritisne gumb, podreza gobico in Švabi so poraženi. Hu-a! In ko dedi v golfu žvajzne žogico tako kot bi jo v dejanskosti – škljoc umetnega kolka gor ali dol – je mnenje na dlani. Wii je najboljša zadeva tostran viagre! Wiiagra!

Originali in predelave

Prav. Če so starši in neukeži veseli, smo veseli tudi mi, izkušeni igralci. Kljub temu pa nas, ko gre zadihana rodbina spat in sami obsedimo pred ekranom, naphanem z miiji, začne razžirati dvom. Dvom, da je naveza wiiljica in nunčaka res tako udobna, natančna in primerna za čisto vse potrebe, kot moremo sklepati z žarečih obrazov članov familije in gromkih Nintendovih izjav. Zato izvedemo praktičen preizkus!

Prvi so na vrsti naslovi, delani posebej za wii, katerih



Vam je srček preskočil udarec, misleč, da gre za novodobno verzijo kultne Nintendove rokavice za NES? Jok, je zafrkancija. Ampak dobra.

nadzor je že v štartu zamišljen za svojevrstni igrator. Žal je teh zaenkrat malo, saj večino izvirnih težkokategornikov (Mario Galaxy, Metroid Prime, Smash Bros, Trauma Center, Smash Bros ...) še pričakujemo. Takisto se je prva generacija wiijevih originalnic nadzorno lovila. Red Steel je obljubljal globoko samurajsko mečevanje, dostavil pa omejeno mahedranje s katano po meri igre, ne nas. Cooking Mama je zamoril z nenatančnim zaznavanjem gibov, pa tudi Wii Sports jih ne beležijo zares ekzaktno, tako kot ne Downhill Jam. Toda lepa količina nadzorsko solidnih do odličnih špilov dokazuje, da je hec le v tem, kako dobro ustvarjalci izkoristijo igrator. Sekundno odzivanje v WarioWare: Smooth Moves, nagibanje daljinca za usmerjanje modrega ježa v Sonic and the Secret Rings, merjenje na ledičnike v Eledees, pičenje v Excite Truck in žoganje v Mario Strikers Charged povedo, da je lahko wiijev dvakrat-joypad tako natančen in odziven, kot bi bil klasičen ploščček.



Zaznavanje gibov v Wii Sports precej nenatančno in narejeno v zabavne, ne simulatorske namene. Ampak naslovi, kot je WarioWare, razkrivajo možnosti!



Nad Red Steel smo se slinili zaradi mečevalskega sistema, a se je hrepenenje izjalovilo. Zdaj čakamo na tovrsten špil z licenco Star Wars.

Podobno je mešana pašta vrsta konverzij z drugih sistemov – Prince of Persia: Rival Swords, MK Armageddon, TMNT, Blazing Angels, Tiger Woods, Metal Slug Anthology, Medal of Honor: Vanguard ... V nekaterih so poteze, ki jih je moč izvajati po zaslugi daljinca in nunčaka, saj oba zaznavata nagibe in tresenja, prisotni zaradi lepšega. Tako je oponašanje joysticka s pokončnim wiiljincem v Metal Slugu smešnica, v SSX Blur in Armageddon (še dobro, da podpira classic in gamecubov kontroler!) pa je mahalno bluzenje za dosego specialk oziroma usmrtitev posiljeno ter nenatančno, zahtevajoč dosti zaporednih gibov, kjer se mimogrede zmedemo. Tudi trzanje nunčaka navzdol za uboje od zadaj v Rival Swords (= Two Thrones) in suvanje sem ter tja v TMNT ni najbolj naravno, čeprav se ga vsled enostavnosti hitro navadimo in igramo precej uživantsko. Pokažeta pa ti 3D akcijadi, da wii kljub odsotnosti druge analogne gobice pri vodenju kamere ni invaliden, saj jo zmore križec v spregi z nagibanjem zadostno nadomestiti. Težava zna biti le v hkratnem sukanju pogleda in akcijadenju, če je glavni gumb za dotično A in je kamera obešena na križec. Ampak to se bo dalo rešiti z nekaj inovativnosti, recimo tiščanjem spodnjega knofa B in obračanjem daljinca.

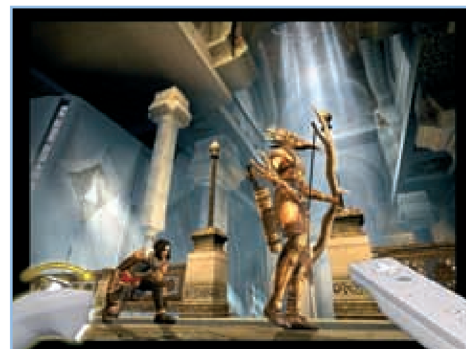
Na drugi strani je občutek nadmočen v Tiger Woods PGA Touru 2007, za zdaj še malce zmikljivo določanje vrtenja žogice gor ali dol. Od wiijevega igratorja dosti profitira logičnica Mercury Meltdown Revolution, prej spisana za PS2, kjer za vodenje kepe živega srebra uklanjamo vso igralno površino. Prvoosebno usmerjanje vojaclja v Vanguardu je solidno, bolje kot v lansirnem Call of Duty 3. Najbolj pa blestijo Blazing Angels, sicer bolj švoh igra, kjer nunčak odlično rabi kot nadomestilo za analogno igralno palico. Usmerjanje letala je intuitivno in vzdušno ter v navideznem pilotu zaredi pobožno željo, da bi za wii udejanjili 3D vesoljščino tipa Wing Commander.



Logično se zdi, da je področje, kjer wiijev igrator najbolj šepa, golo udobje. Držanje daljinca v luftu med merjenjem in valovanje z nunčakom sta lahko hitro preveč za putraste mišice zagretih igralcev, vajene dejavnosti s prsti. Vendar to nadomesti vzdušnost, slična menjavi joypada za volan. Pritiskalno-obračajočenagibalno-mahalna dejavnost je kratkomalo bolj mesena, konkretna, zaresna in 'prava', kot smo je vajeni od standardnih ploščkov. Glavni kamen spotike zna biti zato majhna količina dejansko uporabnih gumbov. Knofi 1, 2, plus in minus so odročni ter vdelani za redko dostopane funkcije, medtem ko je križec snesovsko majhen. Tako ostanejo štirje gumbi (A in B na daljincu, C ter Z na nunčaku), kar ni dovolj za konkretne akcijade pasme Ninja Gaiden in Devil May Cry ter napredne pretepačine. Grozi nam, da bomo tosortnih špilov na wiiju videli bore malo in jih bodo nadomestile množične kolekcije mini iger. O tem v sestavku ob lestvini.



Smooth Moves z nožičkasto ostrim in preciznim nadzorom daje upanje na slično vrhunskost v prihajajočih igrah, kot je Trauma Center.



Prince of Persia: Rival Swords je predelava Two Towers, ki od nove kontrolne sheme ne profitira kaj dosti. Igranje z daljinčem in nunčakom ni napačno, ni pa tudi nobena prelomnica ali nadmočen užitek.

Zlati držali

Wiijev dvodelnež torej večidel ni ovira na prisekančkovi poti do svetovne dominacije. Nasprotno: čeprav je udobje samo po sebi manjše kot pri klasičnem ploščku, saj je treba bolj zapreči mišice, wiiljinec in nunčak to nadomestita z vzdušnostjo. Le pretiravati s kompleksnostjo naslovov ne smejo avtorji, nadzor pa morajo udejanjiti domišljeno, natančno ter čim bolj praktično, brez odvečnih gibov in afnanj. To jim kajpak ne gre vedno od rok in če je wii strojno enostavna mašinca, ustvarjalce na tem področju čaka toliko dela kot z razvojem grafike na playstationu 3. A verjeti gre, da bodo wiijevo kontrolno metodo™ vse bolj obvladali. Navsezadnje imajo za to dovolj dobro motivacijo v bajnih prodajnih števiilkah.

Adobe Photoshop CS3 Extended - [Članek o Photoshopu CS3 @ 100% (Fotodelavnica X, CMYK/8)]

Fotodelavnica X

**V izložbi orodja delajo hrup,
mavrica pne se čez sinje nebo,
barve in svinčniki rajajo vkup,
platno prihaja, packalo se bo.**

**Odčepnik, volan, sablja in puška
se prašijo v kotu že štirinajst dni,
s penzlji za pasom, v žepu pa hruška,
LordFebo v novo štacuno bolšči.**

Softverski gigant Adobe Systems je na Forbesovi lestvici največjih programskih hiš šele na petnajstem mestu, toda po prepoznavnosti in razširjenosti med navadnimi uporabniki je bržda drugi, koj za Microsoftom. Sicer je njihova zbirka gospodinjskih programov skopa, a blagovna znamka Photoshop pač naredi svoje. Program enostavno nima konkurence, zato je temu primerno priljubljen – povečini v komunistični varianti – in izraz fotošopanje je tako ponarodel kot guglanje. Firma pa s svojimi šest tisoč zaposlenimi ne snuje le novih izdaj številnih ustvarjalnih programov, marveč ima pod streho nemalo industrijskih in občih standardov. Eden takih je splošno znani format PDF, katerega zastonjski bralnik, svoje čase znan kot Acrobat, danes zgolj kot Adobe Reader, je naložen na slehernem PCju. In ravno s predhodnikom tega zapisa se Adobova zgodba prične.

Leta 1982 sta doktorja računalništva in bivša xeroxovca John Warnock ter Charles Geschke ustanovila Adobe Systems z namenom, da razvijeta opisni jezik, ki definira stran in objekte na njej. PostScript, kot sta mu dala ime, je 1985. ob podpori Applovega šefa Steva Jobsa sprožil revolucijo v pripravi za tisk, saj je botroval do takrat nevideni noviteti: namiznemu založništvu (desktop publishing, DTP). Stavljenje knjig in časopisov je čez noč postalo lažje, dostopnejše in standardizirano. Nato se je Adobe vrgel v tipografske vode. Fonti so bili takrat omejeni v vseh pogledih, tako glede raznolikosti kot operacij z njimi, saj niso bili vektorski, marveč bitne zaplate. Zato je nastal prvi nabor vektorskega črkovja, znanega pod imenom Type 1. Čeprav so bile te pisave v drugi polovici osemdesetih edina izbira za kakovosten tisk, Adobe v tipografski vojni, ki se je odvila v naslednjem desetletju, ni slavil. Predvideval je, da bosta tehnologijo uporabila tako Apple kot Microsoft, vendar se je obema razvijalcema sistema zdelo za malo plačevati velike denarje za tako elementaren sestavni del, kot so črke. Poleg tega je bil Type 1 zaprt format, poznan edinole Adobu. Jabolčniki in Malimehki so dali glave vkup in razvili konkurenčno črkovno matematiko, TrueType imenovano. Resda so se v profesionalnem dizajnu še dolgo časa uporabljale Adobove, vrhunsko izdelane črke, ampak zanje si tako na macu kot na PCju potreboval program ATM (Adobe Type Manager), zato za široke množice niso prišle v poštev. Razširjenost slej ko prej pomeni zmago in sčasoma je Type 1 izgubil na priljubljenosti. Danes uporabljamo fonte OpenType, nadgradnjo TrueTypa, ki sta ga razvila Adobe in Microsoft.

Nazaj v osemdeseta. Adobe je imel PostScript in fonte, potreboval je le še program, ki bi najbolje demonstriral obe tehnologiji. Sledil je prvi konkreten izdelek, vektorski risalnik Illustrator (1987). Paradni konj Photoshop je prišel šele poldrugo leto kasneje. A zgodba slednjega ni tako navadna, da bi jo veljalo stlačiti v en sam stavek.

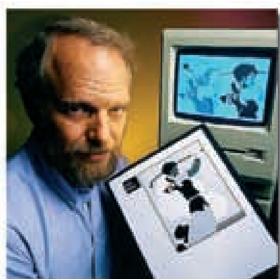


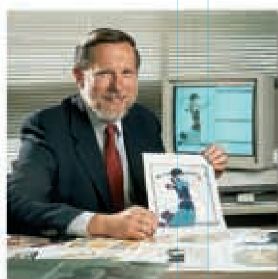
Adobov HQ je v San Joseju v Arnoldovi regiji. Po neki raziskavi so na vrhu zadovoljnosti zaposlenih v softverski branži.

Fotošopovi anali

Neki Thomas Knoll iz Michigana se je leta 1987 pripravljal na doktorat iz računalniške grafike. Ker so bili v familiji fotografski zanesenjaki, je za diplomsko nalogo izbral videz digitaliziranih fotk na računalniku. Ko je pogruntal, da se njegov macintosh plus pri prikazu sivin na monokromatskem zaslonu odreže skrajno bedno, se je vrgel v programiranje algoritmov za lepše simuliranje sivih tonov. Njegovo delo je pritegnilo pozornost brata Johna, ki je delal v Lucasovem oddelku za posebne učinke Industrial Light and Magic. Žlahtnik, izkušen v delu z velikimi grafičnimi postajami, je v kodi uvidel potencial in brata spodbudil z nakupom barvnega, 16-megahercnega macintosha II. Oba sta skupek rutin za izris prehodov v nekaj mesecih razširila v samostojno orodje za bitne slike, sprva imenovano Display, nato ImagePro. Poudarek je bil na barvnih spremembah, kot so ton, kontrast, svetlost in nasičenost.

Čeprav se jima je misel zdela naivna, sta zaslutila komercialno vrednost izdelka. Beseda je dala besedo in





Ustanovitelja in še zmeraj upravnika Adoba John Warnock in Charles Geschke se rada spominjata starih macintoshov.





Še dva bradača v Adobovi hištoriji, brata Tomaž in Janez Holm. Prvi je biološki ata Photoshopa, drugi je pripomogel k rojstvu.

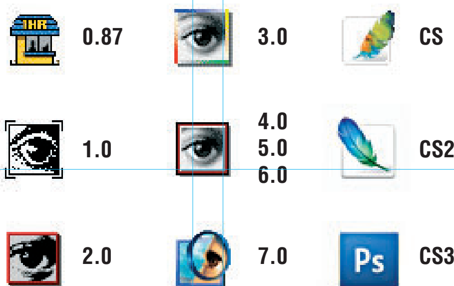


Očitna novost CS-trojke sta možnosti enostolpčne škatle z orodji na levi in vpenjanje okenc na desni. Drugače pa so najbolj pozdrava vredni tako imenovani pametni filtri, ki jih nanašamo 'reverzibilno'.

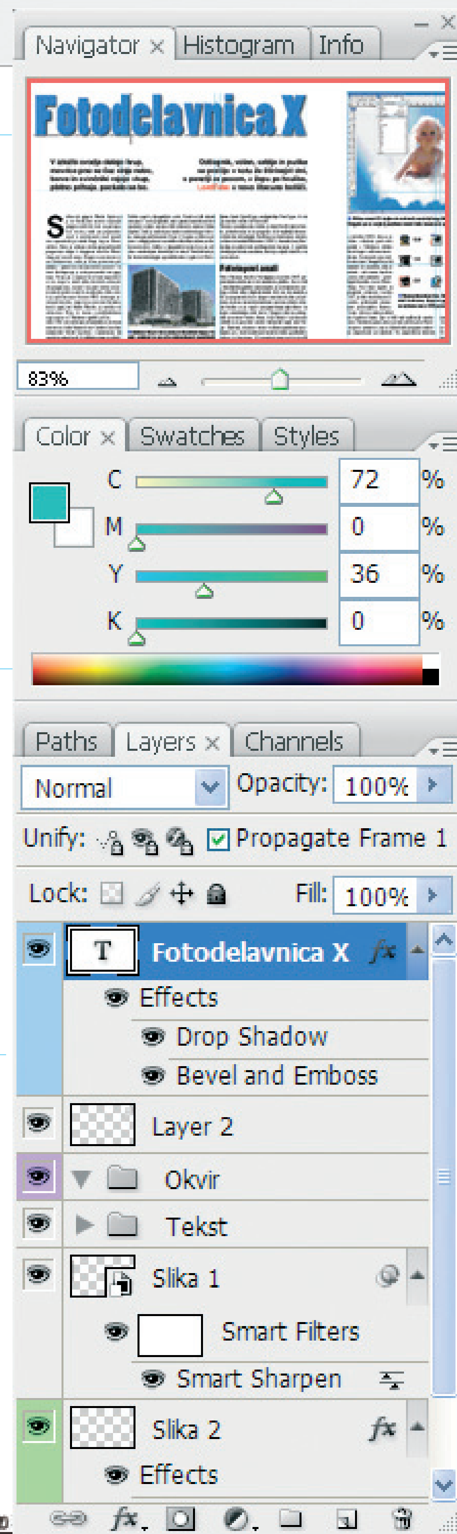
v začetku 1988. leta se je John z disketo pod roko podal v Silicijevo dolino iskat kupce oziroma investitorje. Na tej poti se je rodilo novo ime. ImagePro je bil namreč že zaseden, zato je nekdo – niti brata Knoll ne vesta, kdo natanko – predlagal besedno zvezo PhotoShop. Prvi tržni uspeh za program, označen z verzijo 0.87, je bilo okoli dvesto izvodov, priloženih skenerjem proizvajalca BarneyScan. John je nato potrkal na Applova vrata, kjer so bili nad aplikacijo navdušeni. Anekdota pravi, da se je tam začelo prvo Photoshopovo piratstvo, saj so Jabolčniki program radostno razpečevali vse naokoli. No, naposled je disketa pristala še na mizi odgovornih pri Adobu in dasiravno so se ti ravno dogovarjali s tvrdko Letraset za licenco programa ColorStudio, so privlačnejši PhotoShop zgrabili z vsemi pari rok. Septembra je bil dogovor sklenjen, pri čemer sta bila Knollova premetena (ali pa sta imela le srečo), saj kode nista prodala, marveč jo dala v najem, pri tem pa kasirala tantieme. Šele po izdaji inačice 4.0 sta se partnerski stranki pogodili in založba je odkupila vse pravice.

Po letu dni skupnega razvoja je februarja 1990. Photoshop 1.0 (brez vmesne velike začetnice) za maca naposled izšel. Okna so Fotodelavnico 2.5 dobila šele novembra '92. Čeprav je bila enka napram sodobnim izvedenkam nadvse revna, so bile orodne ikone podobne, prav tako njihova funkcionalnost. Za nameček je bilo že tedaj na voljo veliko danes znanih filtrov, recimo ostrenje, meglenje, odstranjevanje šuma ...

Thomas Knoll, ki nikoli ni doktoriral, še zmeraj dela v Adobu in je napisan na častnem prvem mestu med avtorji Photoshopa. Konkretno razvija obdelavo surovega fotografskega formata (raw). Njegov brat John pa vztraja v Lucasovem tozdu ILM in je kot glavni za učinke podpisan pod novodobnimi Vojnami zvezd, Pirati s Karibov in še pod vrsto drugih filmov.

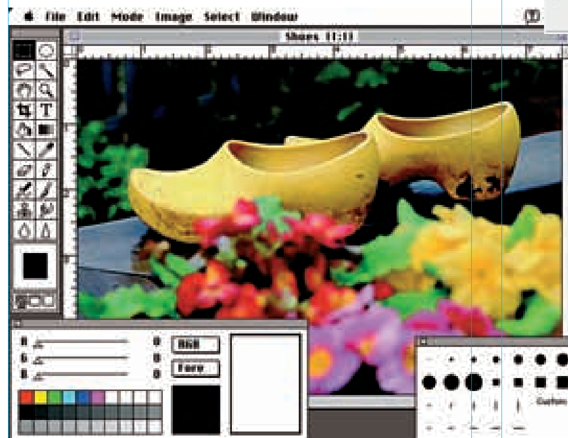


Razvoj ikon skozi čas. Osebno mi je bil uč nadvse všeč in ne vem, čemu so ga odpustili. Sedanja ikona oziroma vse v CS3 pa so itak nezanimive.





Skrivnosti v obliki drugačnega predstavitvenega okna, ponavadi na temo kodnega imena izdaje, so Photoshopova tradicija. Do njih praviloma pridemo z držanjem tipke ctrl in klikom na About Photoshop. Storite to ob priliki v CS3, nakar okno z rdečo tabletko (delovni naslov je bil Red Pill) prilimajte v nov dokument in mu skozi Levels spremenite srednje tone ...



Ikone orodij na levi je spočel Photoshop enojka pred sedemnajstimi leti.

Adobe Photoshop CS3 Extended - [Članek o Photoshopu CS3 @ 100% (CMYK/8)]

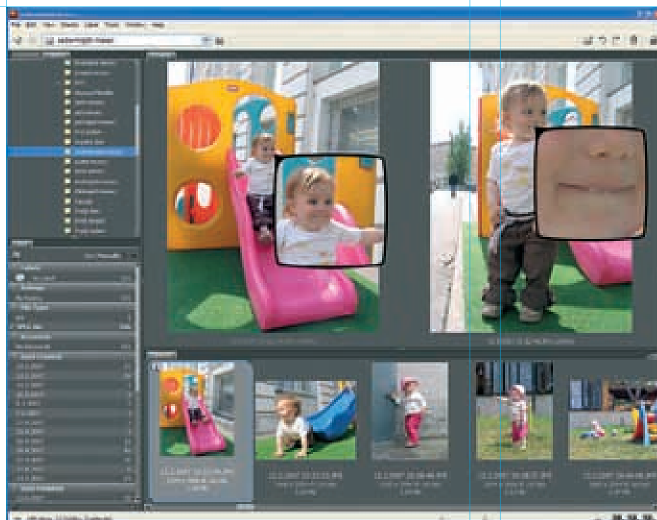
File Edit Image Layer Select Filter Analysis View Window Help

Auto-Select: Layer Show Transform Controls

Creative Suite 3

Adobe se je skozi razvoj preizkušal na različnih področjih in marsikateri program je bil eksperimentalna slepa ulica. Toda na nesrečo tekmecev napake niso bile usodne, saj je imela firma zaradi licenčnin (PS, PDF, fonti ...) neusahljiv vir prihodkov. To jim je omogočalo, da so se debelili iz leta v leto, tudi na račun podjarmljenj konkurence. Prva večja pridružitev je bila leta 1994, ko so prevzeli firmo Aldus. Razlog je bil program za postavljanje publikacij PageMaker, saj Adobe svoji ključni vlogi pri razmahu DTPja navzlic tovrstnega orodja dotlej ni imel. PageMakerja ni več, kajti nadomestil ga je docela nov program InDesign, še vedno pa je v rabi AfterEffects, ustvarjalnik posebnih video učinkov, ki je bil prav tako v Aldusovem paketu. Nato so popapali še GoLive z istoimenskim HTML-urejevalnikom, pa Syntrillium Software, katerega zvočni CoolEdit Pro so preimenovali v Audition ... Zadnji in hkrati največji prevzem se je zgodil decembra '05, ko je Adobe za 3,4 milijarde dolarjev nabavil Macromedio. S tem so se zavihteli še na poslednje vršace kreativnega programja. Poprej namreč njihovi spletni orodji LiveMotion in GoLive nista bili kos Flashu ter DreamWeaverju, poleg tega Flashev SWF ni le zapis, temveč mogočen internetni standard.

S popolnim naborom dizajnerskega softvera v malhi se je Adobe odločil za smelo potezo: hkratno splovitev vseh programov s poenoteno pripono CS3. Creative Suite, skupno ime za Adobove tematske dizajnerske pakete, je zato v tretji izdaji najpestrejši doslej in pravzaprav vsemogočen. Ponujajo ga v različnih kompletih: za splošen dizajn, za web in za video, pri čemer se prva skupka delita še na osnovni in razširjeni nabor. Vseobsegajoča kompilacija je Master Collection, ki vsebuje InDesign (prelom), Photoshop Extended, Illustrator (vektorsko risanje), Flash (animiranje in programiranje za splet), Fireworks (spletni dizajn), Dreamweaver (izdelava spletnih strani), Contribute (ažuriranje spletišč z različnimi vsebinami), AfterEffects (Photoshop za video), Premiere Pro (video montaža), Soundbooth (osnovno upravljanje z zvokom) in Encore (DVD-avtoring). Vsi izdelki so seveda prenovljeni, ozaljšani s podobnim vmesnikom in še bolj prilagojeni medsebojni izmenjavi elementov. Adobe pač teži k prodaji zbirk, ne samo posamičnih programov, zato skuša uporabnikom več orodij kar se da olajšati tok dela. To pomeni, da lahko v InDesign brez težav uvozite PSD, Fireworks prepoznajo Photoshopove plasti in učinke, Premiere, AfterEffects ter Encore so prav tako povezljivi in še bi lahko našteval. (Samo tehnični urednik Jokerja je tak neekonomičen čudak, da za črtno grafiko uporablja CorelDraw, za bitne slike Photoshop in za prelom revije QuarkXpress.)



Bridge je od bednih začetkov lepo napredoval in se ga da dobro izkoristiti, tako za oprodo pri delu z orenk programi kot za samostojni organizator fotk. Vseeno je za samo pregledovanje nerodnejši od ACDSeeja.

Nova Fotodelavnica

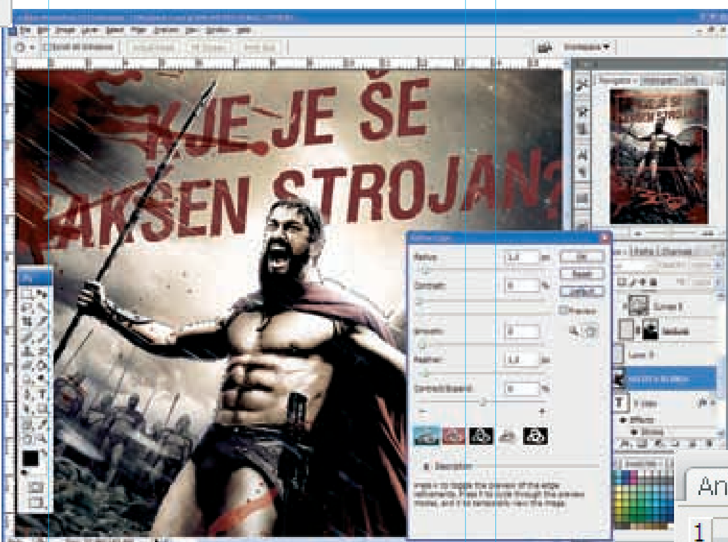
Prva alineja novega Photoshopa se tiče samega jedra. To sicer ni 64-bitno, kot bi si najbrž kdo želel, in je posledično omejeno na rabo dveh do štirih gigabajtov pomnilnika, odvisno od sistema. Je pa vseeno prilagojeno novim platformam, na PCju Visti, na Applu pa Intelovim procesorjem (za prihajajoči sistem 10.5 bodo popravki prišli naknadno). Ne samo, da CS3 na novih Oknih miga opazno hitreje, tudi v XPjih je urnejši, ako posedujete večjedrni sistem. Ne bi verjel, če ne bi videl na lastne oči, ampak radial blur se je na štirih jedrih izvedel v desetih sekundah v primerjavi s CS2jevimi osemnajstimi. Pohitritev je aplavza vredna.

Najprvo v oko pade rahlo elegantnejši videz orodnih okenc, ki so sedaj vpeta ob strani in jih je mogoče urediti tako, da so ločena od delovne površine. Napak to ni, toda zahteva privajanje in bržda bo marsikdo še naprej vztrajal pri prosto razmetanih oknih. Uporabniške novosti me na prvi pogled niso posebej vzradostile. Bil sem še vedno pod vtisom pomanjkljive bete in malo me jezi, da določeni elementi še vedno manjkajo oziroma so pomanjkljivi. Toda če odmislim ignoranco mojih vsakoletnih predlogov Adobovemu razvojnemu oddelku, moram pošteno priznati, da so nekatere novosti v končni izdaji konkretne in uporabne. Najbolj izstopajoči so takozvani pametni filtri, ki so nov korak v zbirki spremenljivih in odstranljivih operacij. Preprosto rečeno: prej si na plast nanesel filter, najsi je šlo za ostrenje ali učinek vodenk, in kasneje poti nazaj več ni bilo, zato smo za rezervo vedno naredili še duplikat izvirnega layerja. Po novem pa lahko vse filtre določamo oblatu po zgledu slojnih stilov, kar pomeni, da jih lahko nanizamo celo vrsto, jih po mili volji izklapljamo in jim spreminjamo atribute. Zadeva deluje krasno in jo je mogoče pogojiti še z dodatno masko, velja pa upoštevati, da filtri nikakor ne delujejo instantno, zato vsaka sprememba, celo samo izklop in vklop, pomenita ponovno računanje.

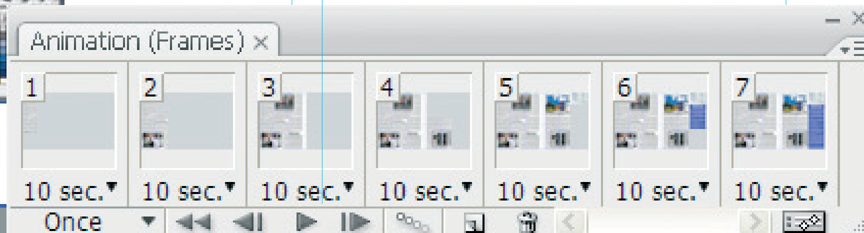
Naslednji dobrodošel nucnik je urejevalnik označbe (refine edge), omogočajoč hitrejše in predvsem bolj nadzorovano delo s selekcijo (expand, contract, feather, smooth). Novo, srednje uporabno orodje je hitroizbirna čarobna paličica, ki je izpeljanka znanega magic wanda, le da širjenje označbe nadzorujemo samo z miško, brez držanja tipke ctrl. Posodobitev sta doživeli klonirka in zdravilni čopič, ki si znata po novem zapomniti pet kopirnih mest, pri čemer po želji vklopimo prosojni predogled kopiranega elementa na novo površino. Fotografi smo veseli hitrejšega in kakovostnejšega uvoza surovih posnetkov ter dveh ali treh novih postavk pri barvnih korekcijah, med katerimi se je naposled znašlo pretvarjanje v črno-bel oziroma dvobarven način, podprt z veliko spremenljivkami. Omeniti velja še pametno samodejno poravnavanje podobnih plasti (iz treh gasilskih posnetkov, vsakega s kakim glupim frisom, na primer izdelamo popolno fotografijo) ter izboljšano samodejno neopazno štukanje panoram.

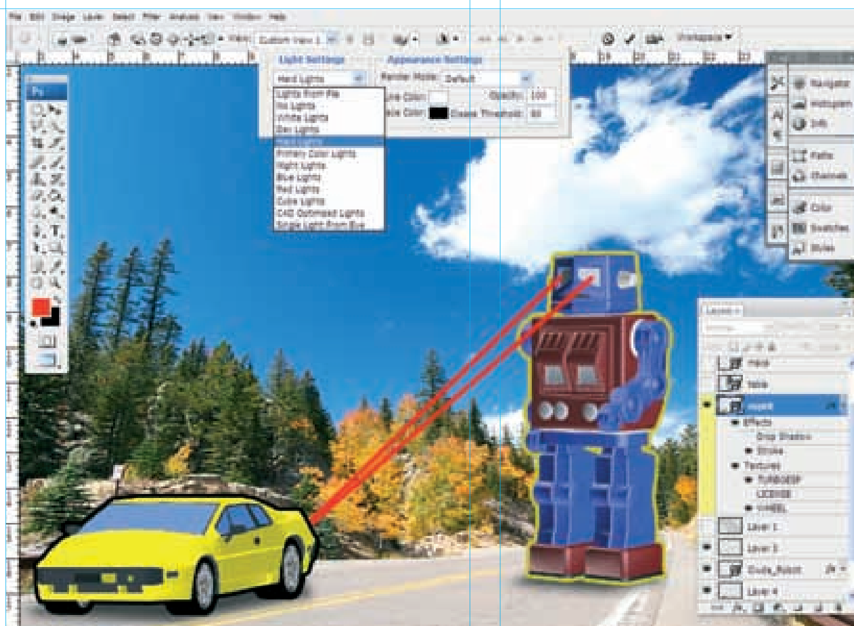
Razširjena izdaja in okoliško programje

Adobe je Photoshop prvič ponudil v dveh okusih. Tisti z oznako Extended vsemu naštetemu dodaja nekaj pripomočkov za zdravnike in inženirje (povezava z analitčnim programom MATLAB, združljivost z medicinskim podatkovno-slikovnim standardom DICOM,



Tole je v besedilu omenjen urejevalnik označbe. Uporabna stvar.





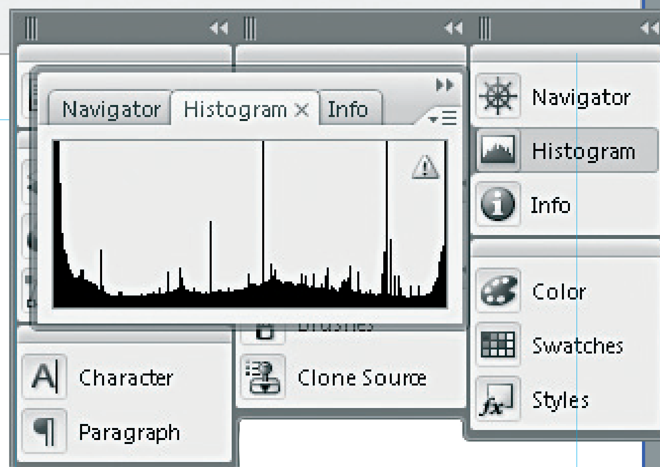
● **3D-layerji so namenjeni kombiniranju trodimenzionalnih objektov s klasičnim dizajnom, bodisi za tisk, bodisi v fotki, bodisi za na web. A delo z njimi je neprijetno in omejeno. Nesmiselno je, da se jih ne da skombinirati z video layerji in z njimi ustvariti animacije.**

meritve ...), izboljšano skladanje 32-bitnih podob HDR (več identičnih fotk z različnimi osvetlitvami združimo v eno samo z maksimalnim razponom barv) in najbolj otipljivi pogruntavščini: video plasti ter 3D plasti. Video layers so nekakšna primitivna oblika AfterEffectov. Na tak način lahko bodisi ustvarimo frišno animacijo, bodisi editiramo filmček (nič WMV). Gre za ubadanje s posameznimi frejmi, kar zahteva nemalo truda, tudi zavoljo manka avtomatizmov. Kajpakda animiranje ni namenjeno filmski produkciji, marveč prvenstveno spletnim in mobilnim vsebinam. Izvozne možnosti so temu primerne: Flash, 3G, ipod ... Vprašanje je, kakšen bo odziv uporabnikov na to pridobitev. Še bolj pa sem skeptičen do rokovanja s 3D elementi. Photoshop CS3 Extended zna uvoziti marsikaj, recimo Maxov 3DS in Wavefrontov OBJ, nakar objekt ohrani trirazsežnost in ga lahko sučemo po mili volji. Že res, da potencialna uporabnost obstaja, a v praksi je delo s 3D sloji okorno, omejeno in počasno, čeprav program izrablja pospeševanje grafične kartice. Nenavadno je, da 3D in videa ni mogoče združiti, prav tako tudi ne animirati učinka liquify. No, čas bo pokazal, če je Adobe povlekel pravo potezo ali pa je šlo za ponesrečen poskus. Razširjena varianta drugače stane 450 EUR več (1300 proti 850), toda kot rečeno, je Photoshop največkrat prodan v zbirki. Creative Suit Design recimo velja 1535 EUR (Photoshop, Illustrator, InDesign, Acrobat), Design Premium (še Flash in Dreamweaver ter PS Extended) pa 2400 EUR. Za studie in oblikovalce, ki izkoristijo ves softver, je to poceni. Pri cenah bi se obregnil edinole ob strošek nadgradenj. 240 EUR na posamičen program je veliko, posebej ker je na primer pri Photoshopu vseeno, ali gre za nadgradnjo sedmice ali CS2.

Ker je Photoshop pri naših bralcih daleč najbolj v čislih in rabi, se bom zaenkrat vzdržal predstavitve ostalega programja. Itak smo ga nekaj v enomesečni preizkusni različici, vključno s Photoshopom, nasneli na natlačenko. Le še par besed bi posvetil podpornim aplikacijam, ki pridejo skupaj s Photoshopom. Največji je Bridge, ki je sicer splošni brskalnik po multimedijskih oziroma Adobovih dokumentih, vendar se najbolj izkaže pri delu s fotografijami. Dobro obvlada masovno preimenovanje, delo z meta podatki in označbami, zna primerjati posnetke, jih grupirati, filtrirati in še bi lahko našteval. Delovno okolje je mogoče prirediti raznoraznih opravilom, zlata pa je za stavljenje revije v InDesignu vreden kompakten način, v katerem je malo okno vseskozi na vrhu in iz njega v aplikacijo brzinsko degamo slike. Drugi oprodni program, nov v CS3, je Device Central, pripomoček za izdelavo grafik in videa za mobilnike. Zadeva je koristna predvsem zato, ker ima v bazi tisoče aparatov z vsemi grafičnimi lastnostmi in omejitvami.

Za konec še velika zamera. ImageReadyja, malega Fotošopiča za pripravo grafik za internetne strani, ni več. To samo po sebi ne bi bilo nič hudega, če bi znal Photoshop vse. No, resnici na ljubo Photoshop že zna ustvariti animiran gif; že v CS2 je bilo vključeno slikosučno orodje. Težava nastane, ko hočemo izdelan anigif odpreti. Namesto da bi dobili celotno zaporedje sličic, tako kot je to znal ImageReady, te program celo hinavsko opozori, da bo odprl samo prvi frejm. Z drugimi besedami: s paketom Design Premium, vrednim poldrugi tisočak evrov, ne moreš optimizirati ali kakorkoli drugače popraviti enega klinčevega gifa. Fireworks iz skupka za web to zna, ampak je to jalova tolažba, poleg tega je rokovanje z njim nerodnejše od Photoshopa oziroma ImageReadyja.

Dovolj besedičenja. Fotošopanje, tako kot vsakršno ustvarjalnost, spodbujam. Širom svetovne mreže je na stotine tutorialov, zelo dobre najdete na *www.adobe.com/designcenter/video_workshop/*, za dodatne pitalice in razstavo izdelkov pa je tu rokodelska izba na mn3njalu.



SPREMENLJIVE IN ODSTRANLJIVE OPERACIJE

Želja vsakega oblikovalca je, da svoje izdelke kar se da lahkotno popravlja oziroma da operacije niso zakoličene, temveč je moč učinke naknadno odstraniti ali jim spremeniti atribute. Bavljenje z vektorsko grafiko je glede tega zaradi samostojnosti objektov že privzeto netežavno, medtem ko je delo s piksli tosmerno manj prijazno. Photoshop praktično z vsako izdajo prinaša nova pomagala, ki omogočajo hitrejše naknadne popravke. (Jasno, projekte je treba shraniti kot PSD.)

- Sloji oziroma **layers** so samoumeven Photoshopov element, brez katerega si ne moremo predstavljati niti najmanjšega posega. Njihovo vsevrstno uporabo je odveč razlagati. Vendar niso prisotni že od začetka, kajti vpeljala jih je šele tretja inačica leta 1994.

- Naslednja stopnja so bili tako imenovani **adjustment layers**. Gre za raznorazne spremenljive ali izklopljive barvne korekture celi sliki ali samo delu nje. Kot bi čez fotografijo dali barvno steklo, ki ga lahko kadarkoli odstranimo. Ta fičr nam je prinesla verzija 4.0 konec leta 1997.

- Spomladi 1998 je izšla peta Fotodelavnica in končno postregla z večstopenjskim korakom nazaj. **History**, kot so spisek sprememb poimenovali, resda požre dobršen kos pomnilnika, vendar rabi namenu.

- Prav tako je s petico prišla možnost **spreminjanja besedila**, zakajti dotlej so se vsi tekstovni vnosi instantno rasterizirali in jih ni bilo mogoče nikakor popravljati.

- Photoshop 6, rojen jeseni dvatisočdrugega, je predstavil **orodje za vektorske oblike**, ki je prav tako prispevalo k lažjemu, hitrejšemu in lepšemu popravljanju likovnih elementov.

- S šestico so takisto prišli **layer styles**. Prej je bilo dosti dela z obrobami, sencami, sijem in dvignjenostjo, odtlej pa ti učinki zahtevajo le nastavitev parametrov, nakar jih lahko vedno spremenimo ali ugasnemo.

- Sedma in osma (CS) izdaja na tem področju nista predstavili ničesar novega, zato pa smo bili v CS2 jako veseli **smart objects**. Gre za element, ki kljub večkratnemu preoblikovanju, večanju ali manjšanju vseskozi črpa iz izvirne vsebine in s tem vzdržuje najboljšo kakovost. Če ponazorim praktično: v dokument 'kopi-pejstam' nek objekt, recimo aktualno Alenovo glavo, in jo pomanjšam. Nakar si zmislim, da bi vse skupaj rad dosti večje, zato jo znova povečam. Prej je program drugo operacijo pač izvršil na zadnji izpeljanki elementa, kar v takem primeru seveda pomeni nekakovostno povečavo. Mojstri smo zato originalni sloj vedno duplicirali in ga hranili za morebitno poznejšo potrebo. No, smart object pa, kot rečeno, hrani izvirnik.

- **Pametnih filtrov**, dobrodošle novosti Photoshopa CS3, se moramo še navaditi. Vsekakor se je z njimi domala izničil še zadnji razlog, zakaj smo za rezervo podvojevali neokrnjene plasti. Ava.

VESOLJNA SVOBODA 3D NAVIGACIJE

Je to miš? Je to vesoljski čolnič? Ne, to je Retro, ki pilotira, raziskuje in navigira.

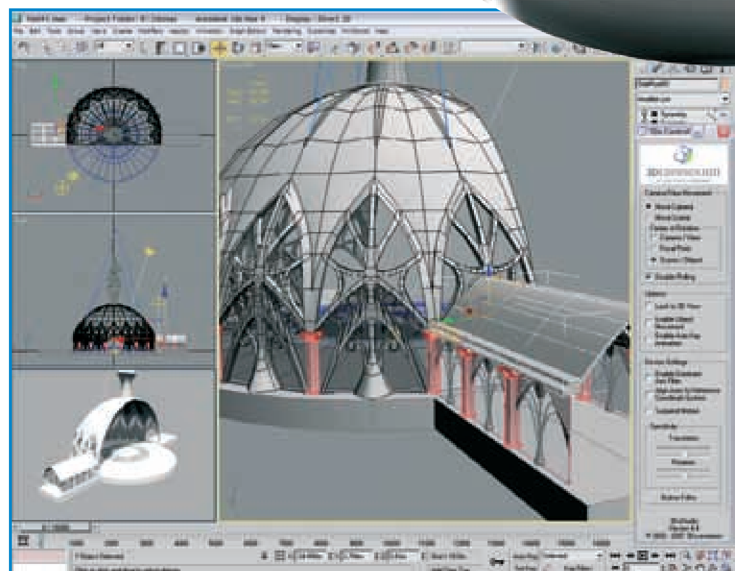
Oh, ne! Kaj dela Retro v testisih? Nič bati. Kot priden študent računalništva na smeri programska oprema se ukvarjanja s hardverom otepam, vendar so zaradi domačnosti z rokodeljenjem moja šibka točka vhodne naprave. Grafični tablici na moji mizi tako dela družbo še samozvan 3D mišak iz Logitechovega oddelka 3Dconnexion, ki se je izkazal za izvrsten gizmo, uporaben še za kaj več kot obračanje zijal na poligone v modelirnih programih.

Šest razsežnosti za tri dimenzije

Če vržete uč na okoliške slike, boste pri vseh modelih, od najbolj osnovnega spacenavigatorja, do z množico gumbov in zaslonom naphanega spacepilota, našli črno okroglino, ki je pravi mali sixaxis. Moč jo je namreč vrteti okoli vseh treh osi in jo premikati v prav toliko smereh. Reč seveda ni nek hiperaktiven žiroskop, temveč gre pri obračanju in premikanju za minimalne odklone ter odmike iz osnovne lege. Optična tipala nagib natančno odčitajo in računalniku pošljejo vrednosti šestih osi.
In zakaj bi potrebovali 6D miško, če so okna ploščato dva de? Iii, za premikanje pogleda v 3D okolju, seveda! V modelirnikih, kot so Max, Maya in SketchUp, ter kopici industrijskih CAD-orodij zremo v dvorazsežne projekcije, kar pomeni, da moramo stalno obračati pogled za pravilno predstavo poligonov v treh dimenzijah. Navadno to počnemo s preklapljanjem iz editorja v način za obračanje scene, kar zahteva miškovno sprehajanje v orodjarno in nazaj večkrat na minuto. Četudi uporabljamo bližnjice s tipkovnice, moramo še vedno ločeno izbirati med premikanjem, rotiranjem in približevanjem. In tu nastopi 3D gizmo, ki pod levo dlanjo skrbi za tekoče spreminjanje pogleda, medtem ko desnica z miško neprekinjeno oblikuje model.
Vendar prihranek pri preskakovanju med orodji ni glavna prednost tovrstne napravice. Bolj je pomembno dejstvo, da je gibanje po 3D svetu veliko bolj elegantno. Ko si nastavimo primerno občutljivo zaznavanje in zaobvladamo rahle premike v vseh šestih razsežnostih, je približanje pogleda na želeni detajl objekta, s katerim se ukvarjamo, neprimerno lažje in bolj naravno. Nov način nadzora se je obnesel celo tako dobro, da je namembnost gizma prešla okvire oblikovanja in s cenovno dostopnim modelom spacenavigator našla pot do domačih računal. Pri dražjih inačicah je zaradi cene jasno, da so namenjene profesionalcem, ki ustvarjajo poligone osem ur na dan. Dodatni gumbi se izkažejo uporabni za tiste, ki veliko uporabljajo bližnjice in se tako rešijo skokov na tipkovnico. Vseeno pa je LCD-zaslonček pri pilotu najmanj potreben dodatek, zlasti če pogledaš ceno, ki znaša astronomskih 457 evrov. Za cenejši explorer brez ekrančka hočejo imeti še vedno obilnih 364 EUR, vendar je z ergonomskim dizajnom zanimiv za tiste, ki ga



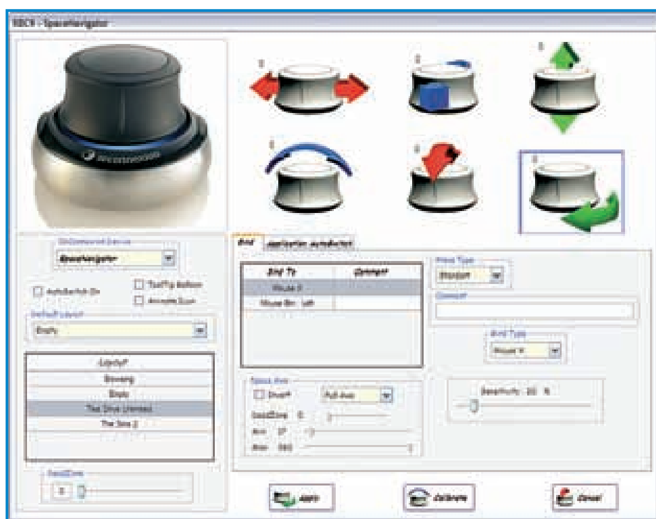
Tole je najmanjši spacenavigator, ki je na tej sliki celo večji kot v resničnem merilu. In ja, izpod senzorja žari modra svetloba, kar je nadkul fensi.



Najbolj navduši oblikovanje kakega arhitekturnega prizora. Običajno moraš za razgledovanje v stilu FPSjev skakati v ločen način nadzora, z uporabo 3Dconnexionovega vmesnika pa enostavno poletiš mimo predmetov.



Nadzorna plošča z luštnimi gumbki, a mankom napredne zmogljivosti. Za silo vseeno je.



In še veliko bolj dodelan gonilnik RBC9, ki se Oknom predstavi kot nabor miške, tipkovnice in joysticka. Z njim premiki gizma v nepodprtih programih simulirajo ustrezne prijeme.

kanijo uporabljati vsak dan več ur. Glede na odlični občutek, ki ga daje ob rokovanju, ni dvoma, da si bodo hitro povrnili denar. Za široko domačo rabo pa je primeren najmanjši model z le eno okroglino in dvema gumboma, a dostopno ceno 60 bruseljčanov. Izkaže se, da manko gumbov niti približno ni minus, zato dobimo skoraj enako vrednost za občutno manjši znesek.

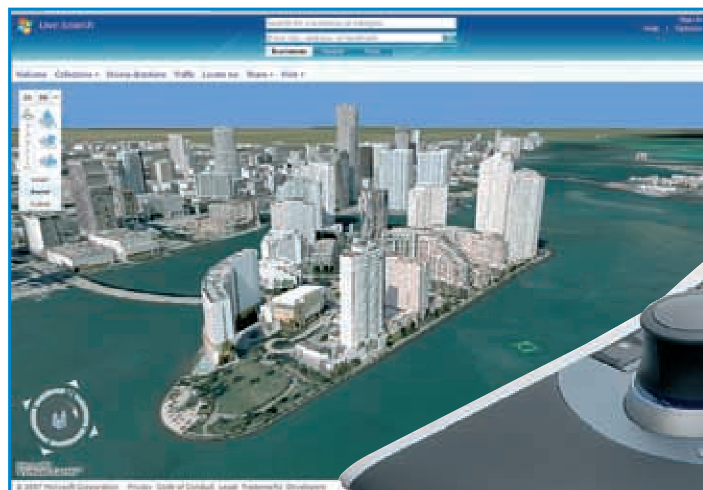


The Sims so odličen primer igre, v kateri bi namenska podpora občutno pripomogla. Za zdaj si lahko pomagamo le z neuradnim RBC9.

Profesionalno orodje v garaži

Ciljna skupina spacenavigatorja so domači 3D oblikovalci in tisti, ki radi zanesenjaško pregledujejo vsak kvadratni kilometer matere Zemlje. Ko poženeš Google Earth ali, še bolje, Microsoftov Virtual Earth 3D *(maps.live.com)* s teksturiranimi modeli zgradb in se začneš s supermansko svobodo dvigati iz celinskega pogleda do letenja med nebotičniki, te raziskovanje modre frnikole še nekaj ur ne spusti iz kremljev. Prav tako je razveseljujoča izkušnja obračanje modelov v Maxu ali SketchUpu. Tu onegaj sčasoma, ko opustiš refleksno skakanje v orodjarno in reč uporabiš pri konkretnem delu, postaja vedno bolj nepogrešljiv.

Ko ti odlično sestavljeni hardver zleze pod kožo, kajpak začneš razmišljati, kako bi vesoljca uporabljal pri čemerkoli, od pregledovanja slik do deskanja po spletu. A tedaj te rukne dejstvo, da spacenavigator uradno deluje samo v podprtih programih, dočim softverski del ne ponuja nikakršne napredne nastavljivosti. Odločitev, da morajo programerji ročno vključiti podporo, je sicer na mestu, saj lahko le tako zagotovijo optimalno izkušnjo. V kontrolni plošči lahko prilagodimo občutljivost in povežemo gumbe z bližnjicami na tipkovnici. Vendar ni moč šestih osi uporabiti za nič drugega razen za tisto, kar so določili programerji, in tudi ne v poljubnem programu. Res pa je, da seznam navaja pošten seznam modelirnikov in edina luknja v naboru, ki sem jo zapazil, sta Blender in Poser. Pozna se, da je 3Dconnexion komaj začel in malce se odkupi, ker sproti dodaja aplikacije. V času testisiranja se je Google Earthu in WorldWindu pridružila oficielna združljivost z Virtual Earth 3D, kakor se lahko zdaj premikamo po 2D in 3D slojih v Photoshopu. Za povrh v paketu dobimo lasten pregledovalnik slik, ki imitira okenskega, a omogoča zvezno približevanje in premikanje.



Ogledovanje planeta postane še zanimivejše, zlasti pri urbanih površinah s prostorskimi modeli, med katerimi potem oponašaš Spider-Mana.



Najdražji 3D mišak v seriji je spacepilot, ki še najmanj odtehta zajeten kup evrov.



Prva izbira za profesionalce je spaceexplorer, ki bi si ga moral omisliti vsak oblikovalec, tako kot to velja za wacome.

Podjetje ima tudi srečo, da je nekdo izdal gonilnik, ki oponaša tipkovnico, miško in joystick. Najdeš ga na njihovem forumu *(www.3dconnexion.com/forum/viewtopic.php?t= 336)* in z njim mi je napravica dokončno prirasla k srcu. Upam, da so tipčka vzeli v službo, saj ve, kako narediti prilagodljive voznike. Ustvariti je na primer moč profile, kjer za vsako od šestih osi sestaviš pritiske gumbov in premike miške ter igralne palice, da sprožijo želeno dejanje. V načinu za Test Drive Unlimited sem povezal vrtenje okoli navpične osi na levi klik plus premikanje miške, da sem lahko s spacenavigatorjem spreminjal pogled iz avtomobila. V nastavitvi za The Sims 2 sem podobno storil za sredinski gumb in dodal vrtenje koleščka za približevanje pogleda. Zdaj lahko vrtim kamero skoraj tako dobro, kot če bi igra vsebovala namensko podporo.

Je pa treba poudariti, da sta imitiranje vhodnih naprav in uporaba v priljubljenih špilih le navdušujoča dodana vrednost, ne pa razlog za nakup. Spacenavigator velja priporočiti predvsem, če se ukvarjaš z ustvarjanjem navideznih tihožitij ali vsaj nenehno žokaš virtualne globuse. Odziv na napravo je obetaven in zna se zgoditi, da bo trirazsežni mišak pri tistih, ki se ukvarjamo z obvladovanjem treh razsežnosti, našel podobno mesto, kot jo imajo grafične tablice pri resnejših digitalnih umetnikih.

Vesoljce najdeš v ljubljanskem podjetju **Izid, *www.izishop.net***.

matrox™
Graphics for Professionals
Profesionalna grafika za delo na več zaslonih
Rešitev za delovne postaje
Rešitev za prenosnike
Zastopnik in uvoznik za Slovenijo:
iZ!D computers
http://www.izishop.net

Surovi biti

PredLeča se odpravi v japonsko restavracijo na veliko porcijo sušija. Ob tem mu misli hitro uidejo na drugo področje. Fotografsko, seveda.

Tudi tu se namreč najdejo neobdelani, tako rekoč deviški biti, ki se jih kuharjeva roka ni dotaknila. Po domače se načinu reče RAW in gre za surovo informacijo, ki jo digitalni fotoaparat zajame neposredno s svetlobnega tipala. Če hoče fotkič iz tega narediti nam domači JPEG, ga čaka še nekaj dela. Najprej mora združiti pike osnovnih barv RGB, da sploh dobi pravo barvo v določeni točki. Nato sledita izravnava beline in obdelava po uporabnikovih nastavitvah, recimo ostrina in nasičenost barv. Zadnja koraka sta kompresija in zapis na pomnilniško kartico. Kako zmogljivi so ti onegajčki, se vidi po tem, da proces traja desetinke sekunde. Zmogljivejši modeli umejo narediti do deset posnetkov na sekundo, pa še tu je ponavadi omejitev hitrost oziroma počasnost pomnilniške kartice.

Zakaj bi se potemtakem sploh bavili s surovim mesom, če nam ga fotkič brez težave brzinsko zapeče, posoli, okrasi in lično zapakira? Odgovor je preprost: ker včasih želimo več oziroma bolj zaupamo lastnemu uču, profesionalnemu softveru ter milijardi tranzistorjem v računalniku.



Bodite pozorni na srajco: levo je JPEG, desno RAW. Tudi v svetlih delih RAW veliko pridobi, a pretiravati s preosvetlitvijo ni zaželjeno. Raje malenkost temno kot presvetlo.

Je več bolje?

Večina tipal zmore zajeti vrednost ene točke v vsaj 10, novejši celo v 14 bitih po barvnem kanalu. Drugače povedano, vsak piksel določa od 1024 do 16.384 odtenkov rdeče, zelene in modre, kar teoretično pomeni do štiri bilijone končnih barv. To je pravo razkošje v primerjavi z JPEGom, ki ima osembitne kanale in posledično 'le' 16 milijonov barvic. Hkrati je to poglavitna prednost formata RAW. Seveda pa je zaradi tega požrešnejši. Tako recimo posnetek canona 400D zasede okoli 10 MB, sonyja R1 kar 20 MB, v samem vrhu pa je fuji S3 pro s 36 MB! Navaden JPEG dobrega aparatusa se, kot ima vsakdo izkušnjo, giblje med 2 do 5 MB. Ker fotoaparat slike ne obdela, je ta postopek v domeni fotografa. Se večja kilaža in dodatno delo splačata?



Razlika med RAW-pretvornikoma: levo Lightroom, desno DxO Optics Pro. Slednji je ob občutno manjšem šumu uspel ohraniti vse podrobnosti brez izgube ostrine.

Če veš, zakaj to nucaš in kako deluje fotografija oziroma si vsaj orenk amaterski, če ne že kar poklicni fotograf, vsekakor. Pri večini fotografij, narejenih z namenom beleženja družinskih dogodkov in kazanja slik sorodnikom v stilu 'glej, Janezkov rojstni dan, prvič v vrtcu in imamo nov avto', ni nobene potrebe po najboljšem, kar fotoaparat lahko da od sebe. Fotkanje poroke pa zna že biti bolj primerno za RAW. Nevesta, oblečena v belo, in črni ženin dasta kombinacijo, pri kateri se fotoaparat zmede in praviloma narobe izmeri svetlobo. V praksi to pomeni, da bo bodisi fračina obleka čisto bela, bodisi ženin le črna zaplata. Surova fotografija z dodatnimi tonskimi vrednostmi ume vsebovati detajle, ki bi se drugače izgubili. Tu je pomembno izravnavane beline. Aparati često zadenejo pravo vrednost, toda včasih ga močno biksnejo. Tipalo je umerjeno na dnevno svetlobo, za vse ostale izvore algoritmi dodajajo ali odvzemajo barve glede na nastavitve. Vsako popravljanje slabša sliko, saj izloča odtenke.



Bibble Lite 4 za svojo ceno ponuja dosti več, kot bi marsikdo pričakoval. Pregleden osrednji del in veliko dodatnih funkcij.

Kdaj torej uporabiti RAW? Recepta ni, le smernice. Če fotkaš za denar in imaš čas, je RAW dobra varovalka pred podosvetljenimi oziroma preosvetljenimi posnetki. Po surovih bitih je modro poseči tudi, ko nisi prepričan vase oziroma v fotoaparat. Potovanja, predvsem daljša, so lahko problematična zaradi prostora na pomnilniških medijih; v tem primeru je dobro uporabiti JPEG in se natančneje posvetiti nastavitvam. V močnem soncu zna RAW doprinesti k lažjemu odpravljanju senc v temnih delih, čeprav Photoshopova funkcija highlight / shadow to opravi solidno. Največ je torej odvisno od poteka dela in seveda od tega, če se z novim načinom po domače zaštekaš.

Format RAW seveda ni privzeti zapis, ampak ga moramo izbrati, ako je sploh na

voljo. V profesionalnih modelih, torej v vseh zrcalno-refleksnih, je kakopak na voljo, dočim ga v kompaktih najdemo redko. Canon, na primer, ga je povsem opustil. Še ena manjša težava pri RAWu je ta, da ima vsak proizvajalec svoj zapis. V praksi to pomeni, da morajo založniške hiše izdati nove različice programov oziroma popravke vsakokrat, ko pride na trg nov model fotoaparata. Zato je Adobe udejanjil univerzalen zapis RAW, tako imenovani DNG (digitalni negativ). Nekaj proizvajalcev ga že uporablja, veliki ga zaenkrat puščajo ob strani.



● **Adobe Lightroom z milijonom funkcij. Nudi tudi upravljanje z arhivom, kar ima le še Applov Aperture, s katerim se na macu podaja v direkten spopad.**

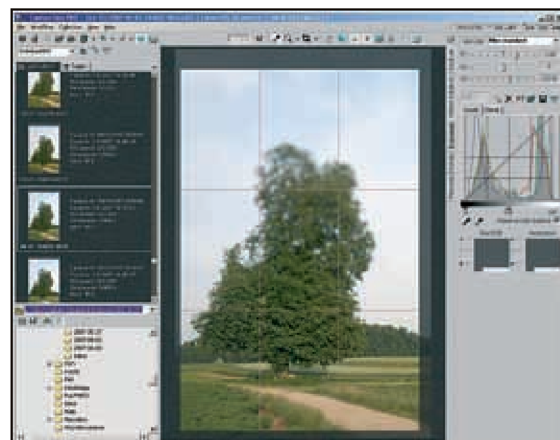
Iz RAW v JPEG

Važen pogoj za ubadanje s surovino na PCju je velika količina pomnilnika. Minimum je gigabajt, raje več, zlasti v Visti. Pomembno je hitro srce, po možnosti v paru ali kvartetu. Že tako je na prvi pogled nenavadno, da nek čipek DSP (digitalni signalni procesor) v fotkiču obdela nekaj posnetkov v sekundi, dočim štirijedrnik z najboljšim softverom melje bistveno dlje. Razlog tiči v konkretni namenskosti prej omenjenega procesorja. Za obdelavo surovih posnetkov je torej potrebne nekaj dodatne opreme in truda, ki bi ga sicer opravil fotoaparat.

Večini zrcalno-refleksnih fotoaparatov je sicer priložen cenen RAW-pretvornik, a je njegova uporabnost včasih na meji živčnega zloma in je treba poseči po boljših rešitvah. Te se gibljejo od 70 evrov (Bibble Lite) do 500 njih (Capture One). Vsi imajo nekaj skupnih točk. Osnovni element je histogram, ki pokaže razpon svetlosti. Na račun večjega števila odtenkov je popravljanje svetlosti lažje. Pretiravanje ni priporočljivo, saj se bo hitro pokazal šum. Popravljamo lahko tudi presvetle slike, vendar največ do polovice zaslonke (- 0,5), kajti v svetlih delih ni veliko informacije. Izravnavo beline lahko v večini programov naredimo z izbiro področja (točke), kjer naj bi bila nevtralna barva (odtenek sive), vendar je zaradi napačne izravnave beline obarvana rumeno (umetna svetloba) ali modro (dnevna svetloba). Program nato samodejno popravi ostale vrednosti. Večina programov zmore shranjevanje v JPEG ali TIFF. Slednjega se velja poslužiti, ako za nadaljnje delo v Photoshopu uporabljamo 16-bitne kanale. Morda se sliši neverjetno, a dodatne barve pridejo prav pri modrini neba ali morja, kjer lahko hitro nastanejo koračni prehodi med odtenki, ali pri pretvorbi v sivinsko sliko.

Od programja velja izpostaviti danski Capture One, ki ima sicer najmanj možnosti, vendar je zanimiv zaradi načina dela: medtem ko finomehaničariš sliko, softver prejšnjo dokončno obdeluje v ozadju. Večnitnost je narejena odlično in sploh ne moti obdelovanja slik. Je eden redkih programov, ki brez težav deluje na slabših računalih, vsi ostali so strojno veliko zahtevnejši. Za DXO Optics so francoski avtorji analizirali boljše fotoaparate in ustvarili module, ki odpravljajo optične napake: vinjetiranje (temnenje robov), moder sijaj na ostrih prehodih (purple fringing) ter nepravilnosti v geometriji slike, tako imenovane sodčke (barrels) in blazinice (pincushion). Program se ponaša še z eno odlično možnostjo, osvetlitvijo temnih delov brez dviga ravni šuma. Adobe se na to področje spušča z dvema izdelkoma, Photoshopom in Lightroomom. Pravzaprav je pravi slednji, Photoshop ima to kot dodatek. Za plitve žepe bo dobrodošla novica, da je enak dodatek v Photoshop Elements. ACR, kakor se stvar imenuje, je pravzaprav vtičnik, ki pretvori surove bite v bolj domač zapis. Možnosti je celo preveč, kar pet zavihkov s številnimi drsniki, a so na srečo tiste pomembnejše v glavnem zavihku. Lightroom je preprosto ACR na kubik. Bil naj bi fotografovo glavno orodje, saj je uporaben kot knjižnica posnetkov in ne le kot pretvornik. Glavna zamera pa leti na račun hitrosti in požrešnosti.

Med programi za pretvarjanje zapisa RAW sta pravi mali presenečenji Bibble Pro in Lite, saj sta programčiča poleg za Okna na voljo za Linux in jabolčno okolje. Kljub temu, da sta med omenjeni najcenejša (70 oziroma 130 dolarjev), imata vse pomembne opcije, med ostalim odstranjevanje morebitnega prahu na tipalu. Poleg tega znata obdelovati slike v ozadju, odpravljati težave objektivov, sliko na različne načine pretvoriti v črnobelo ... Prav tako Bibble bo z nekaj sopihanja deloval tudi na slabših računalnikih. Nasneli smo ga na natlačenko, zato ga velja preizkusiti.



● **Capture One je starosta med programi, a to se mu pozna le pri videzu in številu možnosti. Glede poteka dela in hitrosti mu ni para, konkurenca mu je samo Bibble Lite.**

www fotofantasy .SI
Vaš spletni fotograf
DIGITALNA FOTOGRAFIJA
DO VELIKOSTI 10X15
SAMO 0.1 EUR
23,964 sit
AKCIJA VELJA SAMO ZA NAROČILA PREKO PROGRAMA PHOTOORDER,
KATEREGA DOBITE BREZPLAČNO NA SPLETNEM PORTALU WWW.FOTOFANTASY.SI
BARVE
USTVARJAMO

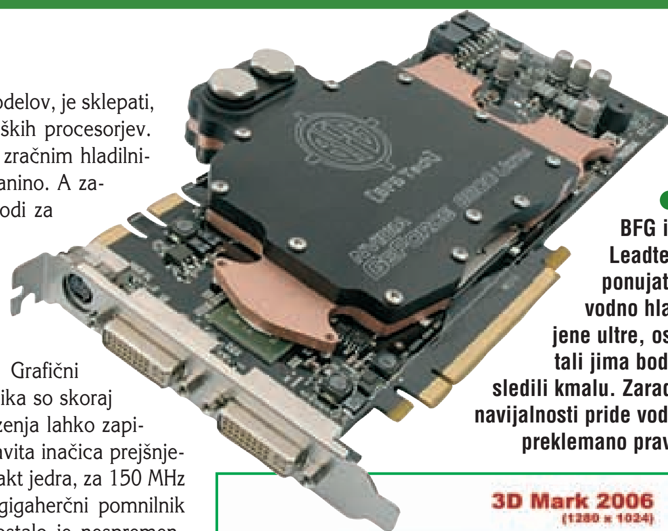
GEFORCE 8800 ULTRA

Življenje Nvidijinega nadimka ultra je presenetljivo zanimivo. Prvič se je pojavil davno tega, ob izidu njihove druge generacije kartic, in je označeval najhudejši primerek v družini. Serija je finančno odrezala zelo dobro, dočim je geforce 2 ultra kraljeval na vrhovih hitrostnih lestvic. Malce presenetljivo je zatorej, da je podoznačba nato izginila z radarjev. Tretja in četrta generacija gesil je uporabljala oznako titanium in moč podajala z abstraktnimi številkami. Ultra se je znova pojavila šele z geforci FX, a še zdaleč ne v nekdanjem velikopoteznem stilu. Podimek so zlorabili za označbo kopice modelov, vključno z mimosunki vrste geforce FX 5200 ultra. Pravo veljavo si je besedica povrnila, ko so jo napopali na model 6800 ultra, najnabritejšo izpeljanko verjetno najbolj uspešne Nvidijine familije. A kot zakleto je zatem ponovno nastopil čas za počitek – geforci 7 in 8 so svoje šampione ozaljšali s tričrkovjem GTX.

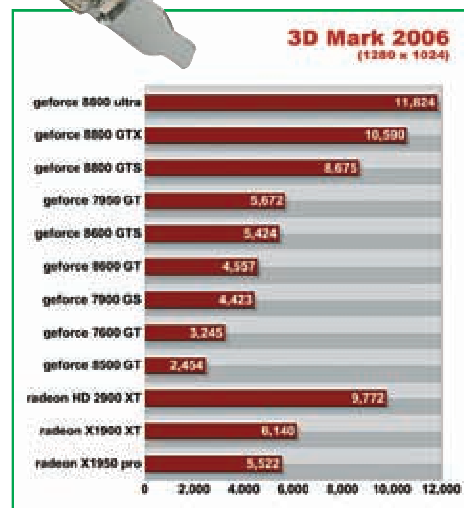
No, staro šolski marketingarji so pri Nvidiji očitno ponovno prišli do besede, kajti ultra je vstala iz pozabe. In to nič kaj polovičarsko, saj označuje model s posebnim poslanstvom. Geforce 8800 ultra ni namenjen množicam, podjetje ga je vpričo nedavno predstavljenega radeona X2900 XT izgotovilo izključno kot preventivni ukrep, da obrani hitrostno lovoriko. Kartica je zato izjemno butično ekskluzivne narave, kar ni težko zapaziti. Za začetek pri nas košta debelih 740 do 840 evrov, kar je absolutni cenovni rekord. To je pekočih 150 do 200 evrov več od doslej najdražje grafe, 8800 GTX. Ker črno-zeleni zadnja leta vztrajno dvigujejo zgornjo cenovno mejo elitnih modelov, je sklepati, da jim diši tisočevrski trg puvaških procesorjev. Ultra je gromozansko zmene, z zračnim hladilnikom, ki se razteza čez vso tiskanino. A zajetnost je zadnje čase itak v modi za vse urne modele. Novost pa so vodno hlajene inačice, denimo v BFGjevi izvedbi, kakršna je na sliki.

Pod gigantskim črnim hladilnikom pa se skriva razočaranje. Grafični čip ter količina in vrsta pomnilnika so skoraj enaki 8800 GTX. Brez dolgovezenja lahko zapišem, da je ultra le malenkost navita inačica prejšnjega kralja. 36 megahercev višji takt jedra, za 150 MHz poskočnejši senčilniki in 2,16-gigahercni pomnilnik GDDR3 so edine razlike. Vse ostalo je nespremenjeno, vključno s količino tranzistorjev (in s tem računskih enot), prepustnostjo pomnilniške pipice ... Nespremenjeno je celo vezje za odkodiranje videa, kar pomeni, da ultro na tem področju posekajo geforci 8500 in 8600! Glede na specifikacije ni presenetljivo, da novopríšlek v testih ne upravičuje svoje cenovne premije. Že res, da je trenutno najhitrejša grafikulja, toda za 200 evrov dodatka sem pričakoval kaj več kot povprečno pet- do desetodstotne pospeške.

Morda bo kartica zanimiva le kot navijalka. Zavoljo malenkostnih izboljšav v zasnovi čipa in proizvodnem procesu ultra že s privzetim hladilnikom dosega frekvenco okoli 690 MHz, o čemer lahko geteiksi le sanjajo. Z naprednejšimi hladilnimi metodami so rezultati kakopak ustrezno boljši. Škoda, da Nvidia takih taktov ni določila že privzeto. ***Luni***



BFG in Leadtek ponujata vodno hlajene ultre, ostali jima bodo sledili kmalu. Zaradi navijalnosti pride voda preklemano prav.



vodafone live!
IZBRANE IGRE V JUNIJU 50% CENEJE!
Bejeweled® · Tetris® Mania · The Sims™ 2 · Asphalt Urban GT 2
Bubble Bash · Rayman Raving Rabbids · Sexy Vegas · MONOPOLY Here and Now
Sonic the Hedgehog Part 2 · Tom and Jerry - Food Fight · World Series of Poker® Texas Hold'em · Aquaria
ŠE VEČ PROMO IGER NA VODAFONE LIVE!
simobil vodafone
Ujemi svet

ODLIČNO ZA ODLIČNJAKE
BIL SEM ODLIČEN IN ZATO MI PRIPADA 5% POPUSTA*
SI BIL PRAV DOBER? KUPUJ 4% CENEJE!
Preverjanje znanja
Janezek ima spletno povezavo hitrosti 2 Mb/s. Koliko dni bo potreboval, da napolni svoj novi 500 GB MyBook s podatki, če predvidevamo, da bo vse podatke nanj prenesel s spleta pri polni hitrosti, ki jo podpira njegova povezava?
WD MyBook Essential
500 GB, USB 2.0
REDNA CENA 154,80 €
JAE www.jae.si
* POPUSTI VELJAJO SAMO ZA PLAČILO Z GOTOVINO IN SE MED SEBOJ NE SEŠTEVAJO!



Ti Tuba

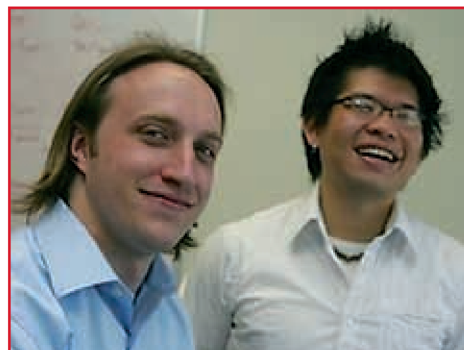
Komunikacijska revolucija lahko včasih traja tisočletja, družbena, ki ji sledi, pa manj kot dve leti. To nas uči primer YouTuba. Yohan zato naostri skalpel, se oboroži z macolo in se zapodi v čreva še enega novejših spletnih fenomenov.

Mediji. Prenašalniki informacij. Od poslikane stene do natisnjenega časopisa je minilo tisoče let, še nadaljnjih nekaj sto do gibljivih podob. Hkrati se je širil način podajanja informacij. Tisoč besed da zgodbo, a ena slika pove tisoč besed, pravi star pregovor. Ker je v sekundo običajno stlačeno štirindvajset slik, je po tej logiki v triminutnem spotu vsaj štiri milijone besed. Za primerjavo, ta članek jih ima do te točke dobrih deset krat deset. Moč informacije torej eksponentno narašča. Hkrati pa njena sila postaja vedno bolj neobvladljiva. Cenzura, še do pred nekaj desetletij splošna in enostavno izvedljiva praksa po vsem svetu, je tako vedno bolj neučinkovita in s pojavom interneta se je bojijo le še v najbolj zahojenih čoških sveta. Kdo ji bo zadal zadnji udarec?

Nekoč in danes

YouTube bi znal biti dober odgovor na vprašanje iz prejšnjega odstavka, tako kot drugi podobni servisi za objavo praktično kakršnega koli snemanega gradiva. Posebej če so kombinirani z nekaterimi drugimi spletnimi orodji. Naj utemeljim. Internet se je kot surov medij rodil s (skoraj) statičnim načinom podajanja informacij. Pač kot klinopisana tablica ali revija, ki jo držite v rokah. Če jo v nekaj sekundah na hitro prelistate, boste morda dobili občutek gibljivosti. Ker pa Joker ni prirejen takemu načinu podajanja informacij možganom, od tega ne boste odnesli dosti znanja. Toda razlika seveda ni samo v načinu podajanja informacij in v nosilcu – zaslonu oziroma papirju. Gre za povratne informacije. Če ti njega dni članek v časopisu ni bil všeč, si lepo sedel za mizo in na list papirja nakracal, kaj te žuli. Potem si dal vse skupaj v kuverto, prilepil znamko in zadegal v rumeno kišto. Nakar je na drugi strani verjetno avtomatično romalo v koš. V času zgodnjega interneta si poslal elektronsko pismo. Učinek je bil podoben, za par kvantov hitrejši, a bržkone še vedno na ravni enodimezionalne komunikacije skorajda brez neposrednega vpliva na zunanji svet. Dandanes, v času 'sodobnega' medmrežja druge inačice (Web 2.0), pa lahko katerokoli informacijo vsak neposredno komentira, na primer v blogih in po forumih.

YouTube je tu naredil logičen korak naprej: združil je gibljivo sliko in obstoječe spletne komunikacijske servise. Seveda je bilo na nekaterih specializiranih spletnih straneh že prej moč objavljati svoje posnetke, a če zanemarimo tehnologijo, sta jim manjkali YouTubova enostavnost in eleganca. Dejansko je Tubi iz eksperimenta uspelo narediti obrt. Tako je postal gonilna sila novega interneta, kjer so avtorji vsebine večinoma sami uporabniki. Seveda je to lahko storil šele, ko je odpravil tehnološke omejitve. Žice so bile pred par leti preozke za vse nule in enice, ki bi internetu omogočale večjo gibljivost, brezžične alternative pa so šele zdaj komaj shodile. Trdo diskovje je bilo premajhno in nerentabilno, naprave za digitalni zajem slike (beri: kamere) niso bile ne poceni, ne uporabne. Prav tako je bila v povojih in / ali nazarensko draga programska oprema za obdelavo, montažo, pretvarjanje in avtoriziranje posnetega gradiva. Ljudje pa itak potrebujejo čas za učenje vseh možnih teoretičnih in praktičnih prijemov snemanja. A kot kaže, je pred kratkim padlo dovolj ovir in balonček je počil. Tehnološko gledano servis YouTube deluje, a preden bo dozorel in bomo nehali gledati amaterske kvadratke ter sneg še vedno razmeroma redkih zanesenjakov, bo moralo preteči še kar nekaj Gradaščice.



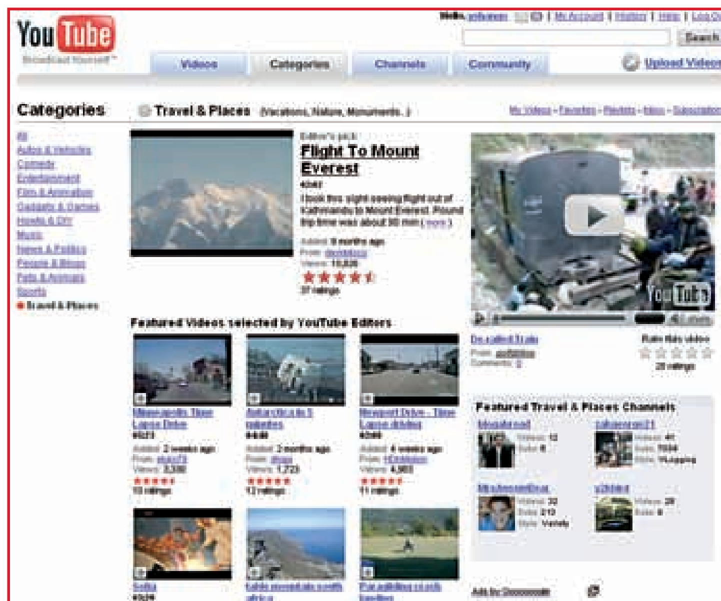
● Ta dva piflarski frisa pripadata glavnima ustanoviteljema Tube: Chadu Hurleyu in Stevu Chenu, ki sta obogatela čez noè. Ava. Ava.

Zajebati človeka

Lahko pa že sedaj vidimo, kakšno štalo TiTuba dela družbi. Po uvodni logiki lahko vsaka sekunda objavljenega gradiva naredi štirindvajsettisočkrat več koristi (ali škode) kot povprečna statična spletna stran. Predstavljajte si, da svoji dragi ali dragemu pošljete košarico po e-pošti. Ma ne bodimo malenkostni. Objavimo spletno stran z njenimi (njegovimi) fetiši. U hu-

dirja! Kaj pa, če bi gor dal lani na dopustu posneto delo, kako faše v rito vibrator? In odprimo zraven knjigo gostov, da bodo lahko to početje komentirali njeni (ali njegovi) sodelavci in sorodniki. Pa zraven vtaknimo še RSS-servis, da se jim pošlje obvestilo v poštni predal, ko bomo naložili sveže video zrezke s fetiši. Dalje – zakaj ne bi gostje, pardon, uporabniki našega spletnega mesta objavljenega komentirali v obliki lastnih video posnetkov? Dajmo, omogočimo gorvleko filmčkov! Pa dajmo še zaslužit kaj, ko smo ravno v formi. Odprimo spletno trgovino, kjer je moč kupiti posnetke na DVDju v polni ločljivosti.

Vidite, kam pes maco lomi? Vidite v kateremu zajcu grmi tič? Ultimativna kazen v tem primeru bi bil YouTube. Košarica bo gotovo bolj osramočena in užaljena, pod njenimi nogami ne bo dovolj globoke luknje. Za to ne bi poskrbel le milijardnemu občestvu razgaljen video odrezek, marveč tudi (če ne predvsem) povratne informacije, ki jih lahko vsakdo prebere ali si jih ogleda. Prezrcalite ta potek sedaj na druge primere. Dajete odpoved službe s stilom? Posnamite šefov predalnik. Vam sosed krade sonce? Kamero usmerite v njegovo smreko. Ima politični nasprotnik preveč točk? Ni vrag, da ga ni kdo kje ovekovečil na plaži z visečim trebuhom in sumljivo spremljevalko. In če ga niso, za to poskrbijo posebni učinki. Vas lahko za take reči tožijo? Vsekakor. Toliko hitreje, če ste doma v Čezlužju, kot bomo kasneje videli na praktičnih primerih. Ampak blaženo zadovoljstvo, zadoščenje, smejanje naznvoter ... Sam dosežek ... Poleg tega je tožba manj verjetna, kot če dragi zadavite pudlja, brcnete šefa v rit, posekate sosedu smreko ali političnemu nasprotniku na soočenju rečete, da je prasec zavaljen kurbav. Z YouTube ni šale. Kot bi rekel bivši predsednik naše države, sedeč na zidu, bingljajoč z nogama: "Nič več ni tako, kot je bilo."



Eden od razlogov, zakaj je YouTube pometel s konkurenco, je njegov konzervativno prečiščeni, minimalističeni videz. Z enakim pristopom je Google uspel že pred skoraj desetletjem.

Čudo Tubino

Naziv YouTube je skovanka iz zaimka 'you' in glagola 'to tube' (oskrbeti, pošiljati). Slednja beseda je v samostalniški obliki hkrati neformalen naziv za televizijo. Ime naj bi tako uporabnikom sporočalo, da lahko vsak predvaja svoj TV-program. Povsem enak prevod zato ni mogoč, približen pa bi se lahko glasil nekaj v smislu Predvajaj.si. ali Sam svoj TV.

In kdo stoji za silikonskodolinskim spletnoportalnim fenomenom, ki se je zgodil ob pravem času na pravem mestu ter je naredil vse prav? To so Chad Hurley, Steve Chen in Jawed Karim, bivši uslužbenci PayPala, ob ustanovitvi vsi mlajši od golobradih tridesetih let. Chad je priznan strokovnjak za uporabniške spletne izkušnje. Baje je odraščal med Amiši in skrbi za videz, povezave, klasifikacije, iskalnike, optimizacijo nalaganja in podobne tehnikalije. Steve, ultimativni tajvanski piflar, skrbi za strojno opremo in podatkovne zbirke v ozadju. Seveda tega več ne počneta osebno, saj imata vojsko peonov. Tretji član, v Nemčiji rojeni Bangladežan Jawed, je bil kriv, da je na koncu preskočila iskra. Njegova poslovno-filozofska žilica je prepričala prva dva, da gresta v samostojen posel, sam pa je ostal zunanji svetovalec z manjšim, a ne zanemarljivim deležem v podjetju. Urbana legenda govori, da so bili v stari firmi menda veliki spamerji in so folku na veliko pošiljali zabavne filmčke. A ker je bilo veliko pošte zavrnjene zaradi prevelikih priponk in drugih blokad, so sodelavci, ki so bili kot rit in srajca, na papir vrgli idejo o namenskem servisu za take reči. Potem je šlo hitro. Zamisel so dodelali v začetku leta 2005, firmo so ustanovili čez nekaj tednov, beta testiranje se je pričelo maja istega leta, končalo pa čez šest mesecev.

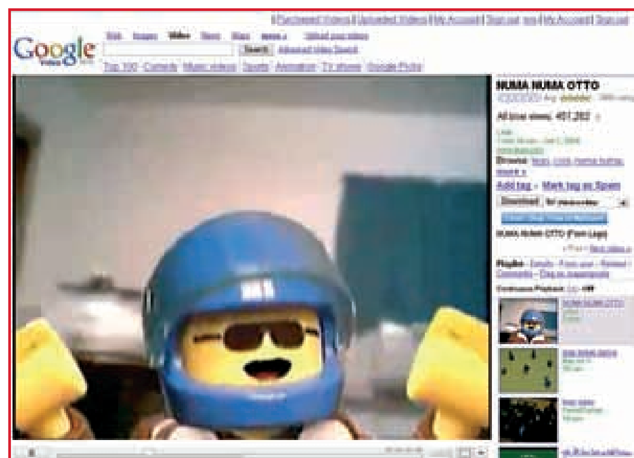


Lastniki licence South Parka so bili eni prvih in najtežavnejših, ki so dvignili glas nad YouTube. Goddammit.

Še isto minuto so YouTube opazili veliki in ga zasuli z denarjem. Dobesedno tlačili so jim ga v grlo. Mulci so začeli s par milijoni sposojenega, a so imeli v tistem trenutku že vse povrnjeno, delnice pa so bile vredne nekaj desetkrat več. Njihov delež lastništva je sicer padel pod polovico, a skupni izkaz je bil fenomenalen. Leta 2006 je YouTube postal spletni fenomen, saj je odjem slikosučnega materiala z njihovih strani naraščal kot pri norcih, pa tudi zbirka se polnila eksponentno. Na koncu leta se je pojavil Google in za Tubo ponudil odštekan znesek: 1,65 milijarde dolarjev v svojih delnicah. Vsak, ki je v to firmo pred letom in pol vložil dolar, je bil bogatejši za sto in več njih. Glavna ustanovitelja so izplačali s 345 oziroma 326 milijoni zelencev, tretji pa jih je odnesel mizernih štirinšestdeset.

Konkurenca

No, trije PayPalovi prementenci niso bili edini, ki so okrog Novega leta 2005 začutili, da je prišel čas za internetni video fenomen. V tistem času, malo prej ali malo pozneje, so se pojavili Blip, YouAreTV, GoFish, Metacafe, Vmix, OutloudTV ... Vsi so delovali po skoraj enakem sistemu, a prevladal je YouTube. Prava konkurenca se je v obliki Google Videa pojavila šele globoko v lanskem letu. In ta je naredil štalo. Vsi vemo, kdo je Google, nesojeni veliki brat interneta. S premoženjem, vrednim polovico ne baš revne celine, je Google večino goraj omenjenih pohopsal še pred nakupom YouTuba. Nekatere je pustil bolj, druge manj samostojne. Videti je, da jo je YouTube zaenkrat še kar dobro odnesel. A tako je le na površju, saj iskalnik že nekaj časa išče po obeh bazah, tako da je popolna konsolidacija na tej ravni le vprašanje časa. Zato se zdi Googlov monopolni položaj v tej branži še toliko bolj zabetoniran. In če vemo, da je njegova misija na svoje strežnike spraviti poslednji klasičen podatek, za naš svet ni več upanja. Skynet bo imel lahko delo. Vsi podatki bodo na kupu.

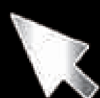


Google Video je eden prvih, ki resno eksperimentira z višjimi ločljivostmi. V resnici gledamo samo malo manjše kvadratke.

Kako jim znese?

Večpredstavnostni stručkoti pravimo tej vrsti medija video-on-demand, posnetek na zahtevo. Seveda je ta izraz širok, a v osnovi pomeni črpanje videoposnetkov za enkratno ali ponovno gledanje iz oddaljene knjižnice pod določenimi pogoji. Hec je ravno v teh.

Vsi najuspešnejši tovrstni servisi v ozadju delujejo podobno. Diskovna polja redijo na strežniških farmah, ki zavoljo rentabilnosti premorejo veliko standardizirane živine in malo farmerjev. Vendar razvoj, marketing in druga režija vseeno stanejo. Kakšna je računica? Kot rečeno, živijo pretežno od oglaševalcev (in napihnjenih delnic). Tu se skrivajo veliki novci. YouTube kot največji ne povoha nikogar, ki za oglaševalsko kampanjo na njihovih straneh ne bo zagonil vsaj 25.000 dolarjev. Na dan beležijo sto milijonov dolpovlekov in so za Yahoojem, MSNjem in Googlom četrti najbolj obiskan spletni naslov. To pa našpiči ušesa celo najbolj konzervativnih oglaševalcev. Tekoče stroške operative ocenjujejo na dober milijon dolarjev mesečno, zgolj prihodki od oglaševanja pa naj bi bili vsaj petkrat višji, kar je seveda rdeča ruta za bikovsko razpoložene vlagatelje. Objava zasebnega gradiva je načeloma povsod brezplačna, komercialnega pač ne nujno, kar skrbi za dodaten kusur. Tubovci so tudi pionirji nove vrste gverilskega oglaševanja, ko po svojem servisu promovirajo določene







[vse na enem mestu]

mimovrste
www.mimovrste.com



Glasbeni CD
Joe Cocker: Hymn For My Soul
15,99 €
3.832 SIT



Slušalke
Sennheiser HD-201
25,99 €
6.228 SIT



Digitalni fotoaparat Canon
PowerShot A460/srebrn
129,00 €
30.914 SIT



Grafična kartica Asus GeForce
EN8600GT/2DHT/256M 256MB, PCI-e
178,89 €
42.869 SIT



PC igra
ArmA - Armed Assault
34,99 €
8.385 SIT

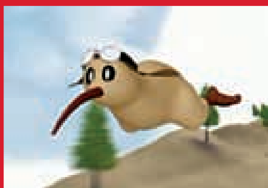
Vse cene so v EUR/SIT in veljajo na dan 3.5.2007. Trenutne cene si oglejte na www.mimovrste.com. Naročnik oglasa: Domenca d.o.o.
Za izračun cen v tolarjih je uporabljen centralni tečaj za menjave (239,640 tolarja =1 evro). Za morebitne napake v tisku se opravičujemo.

PRVE ZVEZDE YOUTUBEWOODA

Eden od razlogov za uspeh YouTuba je večno koprnenje malega človeka po minuti slave. Novopečeni zvezdniki so običajni luzerji, ki uživajo, če pritegnejo pozornost, magari če sem jim vsi režijo v ksiht. Morda ne veste, kdo je Gary Brolsma, veste pa, kdo je Numa Numa Guy. Da ne omenjamo Chada Vaderja in njegovih prigod v supermarketu, ali pa Juana Manna, ki na ulici brezplačno ponuja objeme. Ma najdeš gor vseh vrst bizarnosti. Od tipa, ki povečerja povoženo mačko, do pritegnjenca, ki že šest let sleherni dan slika lasten fris in je iz tega naredil stop-motion animacijo. Metre knjig bi se dalo napisati samo o tem vidiku fenomena.



A nekaterim je preboj iz anonimnosti v slavo in naprej v denar uspel. Opazili so jih poslovneži in postali so želena roba. Brooke 'Brookers' Broderack velja za prvi in najboljši tak primer. Njene na YouTube objavljene amaterske skeče so opazili pri MTV in NBC. Sedaj dela kot profesionalna režiserka spotov in je redna gostja pogovornih oddaj. Tubaši so pristavili piskrček in najboljšim umetninam začeli podeljevati pocinkane piskre pod jako originalnim imenom YouTube Video Awards. Prvič so jih raztalili letos za 2006. Za originalnost jo je prejel spot Here It Goes Again skupine OKGo, za komičnost Smoosh Short 2: Stranded istoimenskega zabavljača, najboljši komentar Hotness Prevails je skotil uporabnik thewinekone, najboljša nanizanka pa je Ask a Ninja digitalfilmmakerja. Za najboljši glasbeni spot so izbrali Say It's Possible pevke TerraNaomi, nagrado za ganljivost je dobil goraj omenjeni razdeljevalec brezplačnih objemov z delom Free Hugs Campaign, ne smemo pa pozabiti niti nagrade za prisrčnost, ki jo je domov odnesel Kiwi, avtorja Mad-Yeti47.

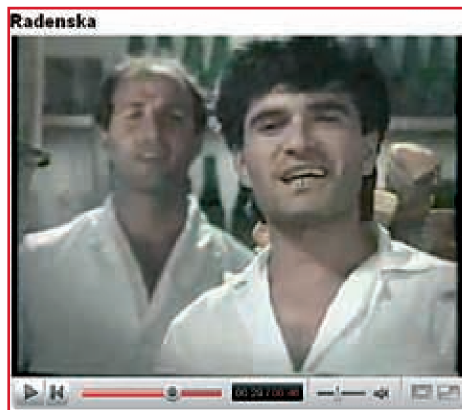


Toda pri YouTubu se ne bodo ustavili samo pri simboličnih nagradah. Potrdili so govorice, da bodo avtorjem najbolj prometnih del začeli izplačevati mrzlo gotovino. Prvi odzivi so si zelo nasprotujoči. Očitno je, da za to odločitvijo stoji močan lobi predanih kvazi profesionalcev, ki bi radi prišli do zaslužka, še preden jih opazijo in povabijo k sodelovanju produkcijske hiše. To se seveda običajnim, socializma vajenim malim uporabnikom ne zdi fer. Če dajo nekaterim, bi morali vsem, pravijo.

oglasne video šniceljčke. Briljantno. Na televiziji reklame preskočimo, tu jih buljimo po lastni svobodni volji. Kar spomnite se, kdaj vam je kdo na e-poštni naslov nazadnje poslal povezavo na YouTube do neke nore reklame. Naključje? Ma beži volom jajca flajhat.

Vsi smo različni

Ponudniki se razlikujejo zlasti po podpori različnim formatom slikosučnega materiala, dodanih storitvah (komentiranje, ocenjevanje, avtomatizirano nalaganje, servisi za povratno informiranje ...), omejitvah prostora in predvsem vsebini. YouTube si na primer lasti omejitev sto mega na datoteko oziroma deset minut na posnetek, vendar ima VIP-razdelek brez omejitev. Enostavna registracija z veljavnim e-poštnim naslovom omogoča enostavno pošiljanje, in to je to. Tudi zato lahko na Tubi vidimo stvaritve poslednjih retardov. Naloženi posnetki v podprtih zapisih (največkrat so to avi, mov, mpeg in mp4) se običajno vsakič, ko zaženete predvajanje, sproti prekonvertirajo v datoteko vrste flash video streaming velikosti 320 x 240 pik ter z mono zvokom. Mimogrede, nekateri ponudniki eksperimentirajo z višjo kakovostjo prikazovanja. Google Video na primer omogoča sukanje v VGA-kvaliteti s stereo zvokom. Skratka, tak sistem omogoča gledanje video odrezka, ne da bi ga s spleta vnaprej pretočili do konca. Posnetek po ogledu ostane na trdem disku v obliki maskirane začasne datoteke flash video (končnica flv), ki se jo da z določenimi orodji najti in si jo znova pogledati ali jo drugače uporabiti.



● **Bežen pogled v statistike legendarne 'jugoslovanske' reklame za radensko pove, da je bila ogledana sedemtisočkrat.**

Kar se vsebine tiče, so razlike večje. Nekateri ponudniki so specializirani in dovolijo le vsebino v okviru splošnih smernic svoje filozofije. Tako imamo strani, kjer najdemo samo akademske poskuse; strani, specializirane za paparacarstvo; take z živalskimi smešnicami; in tako naprej. Večina ponudnikov, tolikanj bolj veliki nespecializirani, kot je YouTube, pa se s takšno ali drugačno cenzuro trudijo zadržati nivo zbirke objavljenih posnetkov na neki razumni ravni. Da zaradi kaosa ne izgubijo prometa, predvsem pa zato, da se izognejo tožbam. Toda cenzura ni vedno instantna, poleg tega je težko ugotoviti, kaj bi bilo lahko na določenem video odlomku za nekoga sporno. Pri tem sicer pomagajo kar uporabniki, saj imajo ob vsakem video klipu gumb za takojšnjo prijavo morebiti spornega posnetka. Hkrati lahko posnetke namenijo ozkemu krogu uporabnikov z vnaprej prijavljenega spiska. Vseeno pa je zaradi strašne količine in nepretrganega gordajanja robe nemogoče registrirati vse kršitve vseh možnih uzanc, načel, dogovorov, dobrega okusa in zakonov. S tem, da objavitelja ni vedno enostavno izslediti. Odondod časopisne stolpce širom sveta polnijo take in drugačne posnete ter neposnete bruke, ki so se ravno dobro začele vlačiti po sodiščih.

Če se vrnemo h konkretni vsebini YouTouba, v splošnih pravilih in pogojih uporabe piše, kaj trpijo in česa ne. V težave vas lahko spravijo prikazovanje eksplicitne pornografije (lastne ali tuje proizvodnje), tako da redno čistijo tako Severinin podvig kot Pameline packarije. Ne smete objavljati nasilja, gnusnosti, odlomkov nevarnih in nezakonitih dejanj (sestavljanje bombe, uporaba drog) ter avtorsko varovanega gradiva. Na tapeti so spodbujanje k sovražnosti, nestrpnosti, rasizmu, šovinizmu in grobi posegi v zasebnost.



● **Blip.Tv je eden redkih video portalov, ki ga še ni pohopsal Google. Specializiran je za profesionalnejšo epizodno vsebino. Neredko srečamo pilote uspelih nadaljevank.**

Kaj pa sploh še ostane, povpraševši? Oh, čuda. Prevladujejo smešnice in na trak zabeleženi podvigi vseh sort (športni dosežki, pimpani avtomobili, harakiri fore, rokohitrstva, iluzije ...), vsaj kar se tiče kumulativnega doljemanja. Vsakovrstni amaterski umetniki so takisto zelo hvaležni polnilci terabajtnega diskovja. Zadnji čas so nadvse priljubljeni video blogi. Špilogeeki si ne morejo kaj, da ne bi na Tubi objavljali svojih dosežkov v igrah, zato je gor bilijon filmčkov, kako rulja postavlja rekorde, premaguje težke situacije in izvaja take umetnine, da resno podvomiš o tem, da alieni še niso zavzeli Zemlje. Zelo popularni so video skozihodi, walkthroughji, in speed runi, ovekovečeni hitroteki skozi igre. Oglasi so itak hvaležno posneto gradivo. Prav solze mi stopijo v oči, ko gledam vsejugoslovansko reklamo za radensko tri srca in nepozabno narodno budnico o Sloveniji, moji deželi. Tržno nišo so našla podjetja, ki objavljajo animirana navodila za uporabo svojih izdelkov, recepte za pripravo jedi, polreklamne dokumentarce, razne splošne nasvete ... Razširjen hobi je video komentiranje tekočih političnih, tabloidnih in drugih dogodkov. Videospoti, risanke ter posnetki gledaliških predstav, koncertov, nastopov komikov in podobnih frikov so že na meji spornosti, a večina avtorjev objavo dovoli oziroma se vsaj molče strinja. Če seveda pregledujejo take strani ali to kdo počne zanje. Večino najpopularnejših glasbenih spotov boste našli brez težav, le manj znani umejo povzročati iskalne težave. Še bolj omejena je izbira tistih risank, odlomkov TV-nadaljevank, skečev in filmov, ki so avtorsko prezaščiteni. Praviloma se avtorji strinjajo le z objavo mikro odlomkov ali drugače pohabljenega gradiva, sicer gre perje v luft. A jebiga. RIAA in holivudarski lobiji so ta trenutek enostavno premočni, da bi jim YouTube lahko konkuriral v njihovem brlogu. Izven njega je zgodba drugačna.

Tekoče skrbi

Eno je ujeti na trak, kako si nekoga pwnal v WoWu. Nekaj povsem drugega pa objavljati na pomnilniške enote ujeta kriminalna dejanja. Kljub prepovedim napeljevanja k hudodelstvom, nestrpnost, prikrito in odkrito nasilje ter žalitve na tovrstnih servisih niso nič novega. Tako so se pred časom našli bureki, ki so posneli izživljanja nad sošolci in jih vrgli na Tubo. Seveda je kljub hitrim ukrepom nastal cel halo. Obešanje nekega iraškega diktatorja tudi ni baš koristilo YouTubu, saj uradno dovolijo le objavo posnetkov do tik preden človeka spremenijo v pinjato. Še večje težave imajo zaradi nedovoljene objave avtorskih odlomkov slikosučnih mojstrstev, zaradi katerih v zadnjem času milijardne tožbe kar dežujejo. Primere rešujejo ena na ena, YouTube se praviloma takoj odzove na vsak nesporen namig na sporen video odlomek. Vendarle imajo na plačilni listi tudi nekaj (no, po Googlovem nakupu verjetno več kot le nekaj) hudičevih advokatov, zato pri malo manj nespornih primerih ne stisnejo vedno repa med noge. Konec koncev je proračun za tožbe že ob predaji lastništva znašal osmino celotne vrednosti firme. Ko je protestiral japonski SAZAS – ali kar pač že imajo tam – so umaknili vse posnetke avtorjev pod njihovo zaščito. Nadalje so se uklonili zahtevi po odstranitvi snemanih tekem lige NBA in BBC-jeve avtomobilistične oddaje Top Gear. Ravno tako je bil prehud pritisk Comedy Centrala, sicer dela Viacoma, zato na Tubi ne boste več našli odlomkov South Parka in drugih smešnic z njihovim logotipom. Tako ali tako hoče Viacom doseči prepoved 'kraje' vse svoje robe, ne le s Comedy Centrala, in zahteva nerealne odškodnine. Med hecne primere spada tisti, ko je oni dan Ameriška agencija za preprečevanje drog sprožila kampanjo na YouTubu in skoznjo ozaveščala prebivalstvo o nevarnostih fiksanja. Folk seveda komentira mimo vsakega okusa. Tako pisno kot s protiposnetki in parodijami. Šlo je tako daleč, da je YouTube ukinil komentiranje filmov te agencije na njeno zahtevo. Vendar YouTube ni v takih pravnih težavah, v kakršnih bi lahko bil, če bi se medijske hiše odzvale pravočasno in ostro. Zakaj se niso? V prvi vrsti se zavedajo, da tovstni servisi zaradi tehničnih omejitev (še) ne morejo konkurirati visoki kakovosti preplačanih originalov. Če po Tubi vrtijo deset minut njihovega filma v ločljivosti tamagočijevskega zaslona, je to zgolj rajc za nakupe. Drugi razlog za odlašanje je strm vzpon vrednosti YouTuba šele v zadnjem času in njegova odprodaja Googlu. Hop, Cefizelj, sedaj si pa dovolj premožen, da lahko kaj izžamemo iz tebe, pa še bogatega strica imaš ... Tako je Google z BBCjem ravnokar dosegel dogovor, da bo v zameno za del oglaševalskega denarja le-ta dovolil objavo svojih oddaj na YouTube. Nakar je tu še en pravniški problemčič, čeprav iz druge smeri. Razlog je majhno proizvodno podjetje z ducatom in pol zaposlenimi, imenovano Universal Tube and Rollerform Equipment Corp, ki je lastnik domene utube.com. Dotični tožijo Tubovce, ker so njihovi nepismeni uporabniki do konca zabasali promet na njihovih predstavitvenih spletnih straneh. Eh, konji nehvaležni. Kaj pa reklama?

Zadnja fronta je odprta na ravni splošne cenzure. YouTube je blokiran v marsikaterem podjetju, šoli, domu – in državi. Posnetek seksa na plaži Ronaldove bivše z neko zgubo je bil razlog, da so servis januarja blokirali v Braziliji. Pornička enostavno niso mogli odstranjevati s tako hitrostjo, kot so ga perverznjaki objavljali. YouTube? Skomigne z rameni. Odjem tega filmčka se je zaradi tovrstne publicitete za milijavžentkrat povečal pri drugih sorodnih in P2P ponudnikih. Podobno jo je Tuba skupila v Turčiji prejšnji mesec. Tri dni so servis blokirali, ker so se na njem pojavili materijali z 'žaljivo' protiturško vsebino. Atatürk je peder in take. Da na Kitajskem, v eni glavnih cenzorskih velesil na svetu, nimajo tovrstnih težav, je poskrbel sam Google, ki filtrira vso vsebino za kitajski trg po navodilih njihovih vladnih služb. Zanimiv kompromis, kako priti do donosnega novega trga. Vse za dobiček, vse za napredek.

OPTIMIZACIJA POSNETKOV ZA YOUTUBE

YouTube je tehnično še vedno zelo omejen s splošno pasovno širino internetnih pip, zato je dobro vedeti nekaj osnov za optimiziranje gordajanega gradiva. Standardna pretvorba v datoteko flash video, ki jo Tuba prebavi, vsak posnetek omeji na ločljivost QVGA 320 x 240 pik. Odvisno od barvne in ploskovne enotnosti videa ter prikazovalne hitrosti (običajno med 15 in 30 sličicami na sekundo) je lahko haitrost streaminga največ tam okrog 260 Kb na sekundo, plus kako četrtino za zvok, ki je zapisan ločeno v formatu MPEG-2. Seveda to velja, če imate nemoteno povezavo na splet. Kar pomeni, da je optimalna prikazovalna kakovost rahlo nad seštevkom teh števil, nekje med 384 in 512 Kb na sekundo. Kar je manj, se lahko pozna na kvaliteti, kar je več, je metanje pasovne širine proč, tisti z manjšo pipo pa gledajo diapozitive. Zategadelj so vse višje ločljivosti še v ekperimentalni fazi, saj celo ne baš jako napredna VGA-kvaliteta zahteva kar nekaj megabitov široko, torrentov osvobojeno pipo.



Tudi Slovenci premoremo svoj YouTube. Portal Mojvideo.com ne more skriti, po kom se je zgledoval.

Iztisnjena tuba?

Težko je reči, kaj se bo zgodilo z YouTube, ko ga bo Google do konca prebavil. Bo iz riti padlo zlato jajce ali majhen, rjav kupček govna? In kaj se bo zgodilo po vseh tožbah in cenzurah? No, konec koncev to niti ni pomembno. Važno je, da je Pandorina skrinjica odprta in da se je s Tubo zgodil kvantni preskok pri zlivanju in uporabi medijev. Posledice za družbo so še neizmerljive, šele zgodovina bo pokazala, kako velik je bil ta korak. Naj se holivudarji in vsi drugi nasprotniki mečejo na trepalnice, na dolgi rok je Informacija že zbežala. Ne bo se več vrnila v srednji vek životarit v klavstrofobično čumnato, razen če človeštvo ne naredi kakšne zares velike neumnosti. Tovrstnega pesimizma pa zaenkrat ne kaže stresati naokrog.

Prave sestavine za vašo domačo pekarno!
DVD±R (16x)/CD-R (52x)
HYUNDAI
Zastopa in distribuira: Trion d.o.o. Brnčičeva 1, Ljubljana, www.trion.si, info@trion.si, t 01 563 40 46



Poletni Črkožer 2007

Kaj boš počel letos poleti? Na plaži bezal po telefonu in pisal kilometrske mesidže, kako furaš safr v tej vročini pa mt je zafrustrirana pa fotr zapit in nagnit? Končal katalog iger za nazaj, med njimi Antičefurja ter Bloodwings? Izmenično hujšal in se redil, dokler se ti vamp ne bo spremenil v polpeto, s katero boš klofutal počasnele v vrsti za savno? Najbrž vse to. Toda ker vemo, da si fejst, boš medtem prebral še kako bukvo. Predloge nizamo Sneti, Navi, Flegma, StricBedanc in Quattro.

Saj niso knjige same krive za to, da polzijo navzdol po lestvici priljubljenih razbibrig, vsaj če na grbi nimaš lepega števila križev. Neznosno lahkotna konkurenca je prevelika, od televizorja prek raznoraznih sobnih in ročnih drkalic do neta. Vse miga, bliska in poka – tam v kotu pa ponižno čemi kupek papirja, v srži nespremenjen že stoletja.

A vendar se je v dotične starine vredno ozreti. Celo najbolj dodelani filmski svetovi, da igrarskih ne omenjamo, lahko kvečjemu z rokavico na dolgi palici držijo vlečko književnim, ki nazarensko prednjačijo tako po dodelanosti kot širini in modrosti. Saj je res, da človek potrebuje tudi kako drugačno sprostitev in da je v literaturi, tako kot na vseh drugih področjih, ogromno pofla. Ampak ko hočeš zares spoznati naš svet s tem, da ga zapustiš, ne pogledaš ne v zaslon televizorja, ne v monitor, niti v morje ali nebo ne. Takrat pogledaš v knjigo.

Elizabeth Moon: The Speed of Dark
Jezik: angleščina
Umeščenost: razmišljujoča ZF
Elizabeth Moon je s številnimi serijami že uveljavljena ZF-avtorica, največ pohval pa je prejela za svojo brž da najbolj nenavadno knjigo. The Speed of Dark se sicer dogaja v prihodnosti, vendar ni toliko ZF- kot razmišljujoča, intimno tankočutna pripoved o tem, kako je, če na svet gledaš skozi prizmo avtizma.
Namesto najstnika, s katerim je Mark Haddon očaral bralstvo v Skrivnostnem primeru ali kdo je umoril psa, se Moonova, ki je tudi sama mati avtističnega otroka, odloči za prav tako prvoosebno upodobitev odrasle osebe. Lou je v svojih poznih tridesetih in s skupino avtističnih sodelavcev dela za farmacevtsko podjetje, kjer blestijo po sposobnosti prepoznave vzor-

cev. Zagotovljena sta jim mir ter delovno okolje s trampolini, glasbo in vseh sort okraski. Ob prihodu krvoslednega šefa se pak reči obrnejo, saj jih začne ta pehati v preizkusno zdravljenje, ki naj bi iz njih naredilo 'normalne' člane družbe. V knjigi je govora o nanotehnologiji, čipih za uravnavanje vedenja in drugih dosežkih dobe za obzorjem. A vse to je mimobežno, kot obrisi za mlečnim steklom. Poudarek je na Louju kot človeku, ki pritegne z navdušujočo drugačnostjo, naklonjenost pa z razskrivnostenjem stran za stranjo postaja globlja in bolj doživeta.

Zgodba teče zlagoma in s premišljeno preprostostjo, vendar ne lenobno. Loujev ritualizirani, varno predvidljivi kozmos odločno postavlja pred izzive, grožnje in priložnosti. Posebej važen je njegov odnos do soljudi, kjer tovrstna motnja v duševnem razvoju povzroča največ težav. Navzlic drugačni prestavi, v kateri brni njegovo socialno življenje, Louja pestijo povsem običajne čustvene zagate. Tiha zagledanost v blago Marjorie, iskanje starševskih figur v prijetnem prijetnem paru Tomu in Lindi, zmedenost ob napihnjenem težaku Donu, dušenje v primežu nadrejenih ... Drži, da se včasih zdijo prav ti normalni liki enodimenzionalni in lutkasti. Takisto bi mogli pod vprašaj postaviti Loujev eksploziven razvoj. A če se pred koncem knjiga res že malo razkuha, je zaključek mojstrski, kot piš zimskega zraka v preveč zakurjeno sobo. Enako osvežilno mesto gre temu hudo dobremu branju priznati med ostalimi bukvami, ki so postavljene v domišljijsko bodočnost.

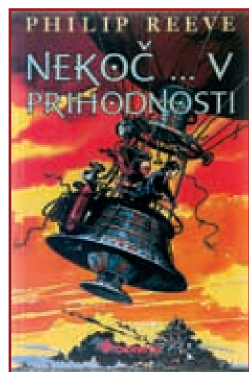
Od iste avtorice odobreno: znana je njena serija The Deed of Paksenarrion, pa trilogija The Planet Pirates, univerzum Familias Regnant ... Plodovita oseba!

Philip Reeve: Nekoč ... v prihodnosti

Jezik: slovenščina in angleščina (Mortal Engines)

Umeščenost: mladinski postapokaliptični steampunk

Tom Natsworthy je petnajstletni tretjerazredni vajenec v gildi zgodovinopiscev, ki sanjari, da bo nekoč orenk pustolovec. Tak, kakršen je vodja navigatorskega ceha, enega od štirih, ki obvladujejo London. Urg? Navigatorskega?! Ja, London je v tej bukvi orjaška premična ploščad, ki lovi manjše ter beži pred večjimi po izsušeni kotlini. Dotična naj bi bila nekoč, pred jedrsko katastrofo, Severno morje. Zdaj med mesti vlada načelo preživetja močnejših in sredi tiktakanja velekoles se znajde naš ubogi Tom. Nekoč ... v prihodnosti odlikuje napeta zgodba, ki urno prestavi v peto in ne odneha do konca, dušo pa ji daje spremljajoč žaloben ton. Osvežujoč je tudi svet, saj si je Reeve posrečeno zamislil viktorijansko obarvano retro prihodnost, v kateri koncept vlečnih mest odlično zaživi.



V tujini je ta bukva popularna ter okinčana z nagradami in ima tri nadaljevanja pod skupnim imenom The Hungry City Chronicles. Pri nas je po krivici spregledana, morda tudi zaradi neposrečenega prevoda naslova. A kljub temu vedite, da gre za kakovostno delo, ki dodobra popestri vroče dni.

Od istega avtorja odobreno: nadaljevanja stalno zorijo, medtem ko je zadnji del, A Darkling Plain, lani dobil prestižno nagrado Guardian. Ja, tisto, ki je proslavila Pullmanov Severni sij.

Nejc Gazvoda: Sanjajo tisti, ki preveč spijo

Jezik: slovenščina

Umeščenost: roman antiherojev s ščepcem ruralnega

Ja, ja, vemo. Kanec nehigienično je, da na tak način in v tem prostoru izpostavljamo Nejca, ki se pri nas in na mn3njalu udinja pod svetim nadimkom Kontejnerus. A lahko nam verjamete, da bi bili prvi, ki bi rekli "Nejc, kar drugam nesi svojo suho robo", če bi bil roman apn. Pa ni. O njem pišemo zato, ker je dober.

"Bil je deževen večer. Vem, tako se ne začenja, to je najslabši začetek vseh časov – ampak bom tvegal." Tako začne svoj drugi dolgometražec zlato pero in zlata ptica najmlajše domače pisateljske generacije. Mladcu, čigar romaneskni prvenec se bije za žlahtni naslov kresnik, se je tveganje očitno izplačalo, saj je spisal zrelo delo, ki tu nasmeje in tam da razmišljati. Na fabulativni ravni gre za zgodbo o zavodu v odmaknjeni vasici, kjer prebivajo dečki z nadnaravnimi sposobnostmi, segajočimi od branja misli do telekineze. Vendar knjiga ni klon Možakarjev ino dečev X, temveč je osnovni zaplet namenjen opisovanju tegob, s katerimi se srečuje njegova, v osemdesetih letih rojena generacija. Torej tako kot v Nejčevih prejšnjih delih, le da je poudarek na sli po ustvarjanju in odnosu do umetnosti. Prisotno je sicer pajkomoževsko razglabljanje, če z velikimi močmi pride tudi odgovornost. Toda mladci niso Petri Parkerji, saj močem navkljub nočejo zavladati svetu, niti mu pretirano pomagati, temveč le živeti čim bolj normalno življenje. Prvoosebni pripovedovalec, v katerem je prihuljena marsikatera skrivnost, in druščina, ki zna brati misli, sta piscu ponudila odlično izhodišče za pisateljske karafeke, kar Nejc izkoristi, tako da večkrat spremljamo bizarne dialoge med pripovedovalčevim tokom zavesti in drugimi liki. Romanu se takisto pozna (a mu ne škodi!), da avtor študira filmsko režijo, saj je zgodba razsekana na kratke kadre. Ti se ob zatopljenem branju spremenijo v sliko in včasih prav ugledaš pot ter kot kamere, ki te uvede v prizor.



Od istega avtorja priporočeno: zbirka kratkih zgodb Vevericam nič ne uide, romanski prvenec Camera obscura in štorije v Jokerju.

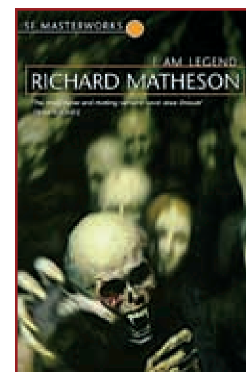
Richard Matheson: I Am Legend

Jezik: angleščina

Umeščenost: horor / ZF

Robertu Nevillu ni dolgčas. Vsak večer se zapre v utrjeno hišo in skuša preživeti napade vampirjev, vsako jutro pa ob sončni svetlobi zleze ven in popravlja škodo. Podnevi lahko opravi še kaj drugega, recimo nastavi česen okoli hiše ali skoči v mesto po gorivo za generator. Predvsem pa je tedaj čas, da poišče čim več spečih vampirjev in jim zabije kol v srca. A po drugi strani Robertu Nevillu vseeno je dolgčas. Je namreč edini človek na planetu. Skozi viski, glasno glasbo in nočno-dnevno rutino skuša pozabiti na preteklost, na normalno življenje v predmestju z ženo in otrokom. Na čas, ko je bil svet normalen.

So vam te vrstice znane? Nič čudnega, saj je knjiga navdih za vrsto horor filmov in ima velik vpliv na pisce grozljivih zgodb. A kljub temu, da gre za enega klasičnih vampirskih romanov, se Matheson tematike loteva z drugega zornega kota: vampirizem predstaviti znanstveno. Prav zabavno je brati, kako pisatelju uspeva z znanstvenega vidika razložiti značilnosti krvosesov in metod njih preganjanja, ki jih je postavil Stoker v Draculi in smo jih vsi sprejeli de facto. Ostrozobce secira tako z medicinskega kot sociološkega vidika in rešitve so nenavadno prepričljive.



Poleg tega je I Am Legend psihološka študija človeka, ki ostane sam, ter zgodba o boju z osamljenostjo in prirojeno potrebo po človeški bližini. O upanju, ki Roberta ohranja pri življenju. In o preganjavici, ki se potuhnjeno spravi nate in s tabo ostane še dolgo potem, ko knjigo odložiš. V navezi z legendarnim koncem roman ne velja zaman za eno največjih ZF-del, čeprav šteje le dobrih 150 strani. (Mimogrede, koncem leta pride film z zamorcem z Bel-Aira v glavni vlogi.)

Od istega avtorja odobreno: od vrste ostalih uspešnic je najbolj znan roman The Shrinking Man.

Mary Hoffman: serija Stravaganza

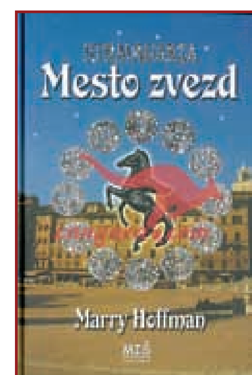
Jezik: slovenščina, angleščina

Umeščenost: napeta mladinska fantazija

Predstavljaj si, da si mlad, a nad teboj visi smrtna obsodba. Zdravniki so jo za nekaj časa odložili, toda bolezen se je bržkone le potuhnila. Taka je življenjska zgodba najstnika Luciena – ki pa v dar prejme čudovit zvezek, v katerega naj bi pisal, ker je ostal brez glasu. Z njim v rokah zaspi ...

Predstavljaj si, da si mlada, vendar nad tabo visi grožnja. Sin, ki ga je s sabo v zakon prinesel tvoj očim, je zloben in premišljuje samo o tem, kako bi te čim bolj prizadel, fizično in psihično. Taka je zgodba najstnice Georgie – ki pa v izložbi starinarnice zagleda prekrasen kipec krilatega konjička. Odreče se vsemu, da bi ga dobila, in ko je drobna figurica v njenih rokah, je srečna. Zvečer zleze v posteljo in si ga radostno privije na prsi ...

Predstavljaj si, da si mlad, toda obremenjuje te silna odgovornost. Tvoja mama trpi za sindromom kronične utrujenosti, oče je rock zvezda, ki verjetno sploh ne ve zate, in skrb za dom je na tvojih ramenih. To je življenjska zgodba najstnika Skya – ki pa na pragu najde modro stekleničko, podobno tistim, ki jih je mama uporabljala, ko je bila aromaterapevtka. Zvečer zaspi kar s stekleničko v žepu ... In vsi trije se zbudijo v drugem svetu. Svetu, ki je skoraj tak kot



naš, v deželi, ki spominja na renesančno Italijo, a je zasukana malo drugače. Lucienovo mesto je Bellezza (Benetke), Georgia pristane v glavnem mestu Remori (Sieni) in Sky se znajde v Gigliji (Firencah). Predmeti, ki jih imajo v posesti, so namreč ključi v novi svet in jih napravijo za popotnike – stravagante. Kmalu se zavejo, da niso prišli zaman in da bodo v tem svetu, kjer je dan, ko je v našem noč, odigrali usodno vlogo. Vsakega od junakov obravnava lastna knjiga v seriji (Luciena Mesto Mask, Georgio Mesto zvezd in Skya Mesto cvetja), njihove usode pa so dosti bolj prepletene, kot se zdi na prvi pogled. Tako v Taliji kot v Islingtonu, kjer hodijo v srednjo šolo.

Hoffmanova spretno plete zgodbo med našim modernim svetom ter njegovo vzporednico izpred štiristo let, ki se obilno napaja iz bogate in krvave italijanske zgodovine. Tako spretno, da človeka kar prime, da bi odpotoval tja in poiskal vse tisto, kar tako plastično predstavi mlademu bralcu. Knjige so dovolj lahkotne, da po njih brez greha posežejo že osnovnošolci, toda v njih bo marsikaj zase našel tudi odraslejši čitavec. Tačas pa Mary že piše novo nadaljevanje ...

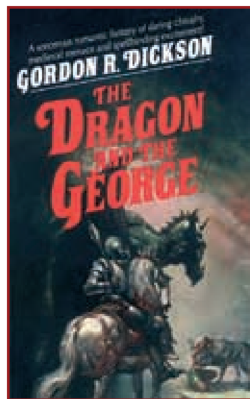
Od iste avtorice odobreno: v slovenskem jeziku nič, v angleščini pa nekaj deset naslovov, med njimi Dracula's Daughter, Falconer's Knot in Virtual Friends.

Gordon R. Dickson: The Dragon and the George

Jezik: angleščina

Umeščenost: lahkotna fantazija

Leta 1976 izdanega romana, ki sicer temelji na avtorjevi kratki zgodbi s konca petdesetih, se je upravičeno prijel status klasike. Žanrsko spada v zvrst lahkotne, pustolovske (a ne plehke) fantazije, kjer glavnega junaka iz sodobnega sveta posrka v alternativnega, magičnega. To se zgodi Jimu Eckartu, univerzitetnemu asistentu brez cvenka. Njegova punca Angie je testni zajček pri poskusu astralne projekcije in ob miselnem osredotočenju na besedo zmaj jo odteleportira v svet, kjer prebivajo ta bitja. Tega se bo še posebej zavedel Jim, ki ji sledi in se znajde v telesu zmaja. Na srečo je bil ta krilatec bolj nepametne sorte, tako da luskasti kolegi ne opazijo njegovega hecnega vedenja. Vrnitev v sodobni svet se zaplete, ko se Angie ugrabljena znajde v temačnem stolpu, čemur sledi iskanje pomoči. Jim jo najde v pisani druščini častnega in plemenitega viteza, govorečega in rahlo filozofskega volka, mične damice ter izvedenke Robina Hooda s klapo. Tekom pohajkovanja Jim spoznava drugačne vrednote, kot jih je vajen iz sodobnega sveta. Sprva na vse gleda z današnjega vidika, toda vedno bolj postaja del novega sveta ...



Branje je zabavno, komičnih situacij je nemalo, občutek pa precej vleče na junaške epe, kar ne preseneča, saj je dogajanje postavljeno v alternativno Anglijo iz 14. stoletja. 'George' v naslovu ne pomeni imena, saj zmaji tako kličejo ljudi. Dobeseden prevod bi se tako glasil 'Zmaj in človek'. Mimogrede, leta 1990 se je avtor vrnil k Jimu in tekom desetletja napisal kar osem nadaljevanj, ki spadajo v serijo Dragon Knight, končanje desete pa mu je preprečila smrt leta 2001. Ta dela je danes težko dobiti, toda Zmaj in človek brez problema deluje kot samostojno delo. Preverite, zakaj mnogi menijo, da gre za zelo posebno knjigo!

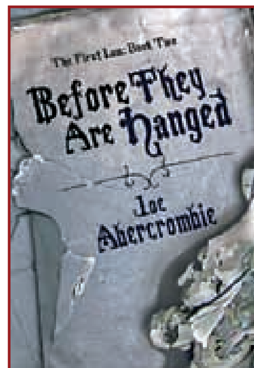
Od istega avtorja odobreno: Dickson je bil plodovit pisatelj, a bolj na področju znanstvene fantastike, kjer je vplivna njegova vesoljska opera Childe Cycle.

Joe Abercrombie: Before They are Hanged

Jezik: angleščina

Umeščenost: nizka fantazija

Po eni strani je Before They are Hanged, drugi del serije The First Law, tipičen srednjeveški fantazijski taruuu & raz-sek. Skupek antijunakov iz prvenca (Joker 159 ali id 3343 na stranki), torej stari coprnik, iznakaženi vojščak, gracejonesovska amazonka in napihnjeni sabljač, odskaklja na konec sveta, da bi si prilastila demonski artefakt ... medtem pokvečeni inkvizitor brani južnjaško mesto pred grrr-cesarjem ... s severa pa v domišljijsko verzijo Anglije uletijo trdokožni, Vikingom podobni bojevniki. Abercrombie v nadaljevanju doseže nove globine cinizma, s čimer na svojstven način obarva martinovski realizem in ga obda s prepotrebno izvirnostjo. Beseda teče hitro, malodane filmsko, poglavja so kratka in jedrnata, dogodki se nizajo, da komajda jemlješ sapo, svet je obvladljiv in ga ne spremlja sicer obvezna karta. Če bi konec ne bil tako nedorečen (no, vseeno pride še tretji, zaključni del) in nekam plehek, bi bil užitek še večji.



A vendar temeljni čar povesti ne izvira iz brutalnih bojev, grafičnih opisov mučenj, pasažic mimobežnega seksa, kjer ni prostora za čustva, in pravomoških likov, ki šele začnejo živeti, ko jim buzdovan predela fris. Temelj je trezno, seveda cinično, a boleče resnično razmišljanje o zajebanosti življenja. Herojski, ponosni, lepi, bogati – vsi, ki sodijo v navlako iz romantičnih fantazij, padejo v mesoreznico, ki jih izpljune mrtve, pokvečene ali vsaj oropane iluzij. Tako skozi črni humor in neposrednost pisec ustvarja jako berljivo nizko fantazijo, ki Igro prestolov pelje v zadosti lastno smer, v ozadju pa te stalno opominja, da je vse to še kako res, ne glede na čas, prostor in načičkanost oblek. Zato jo preberi. Včeraj.

Od istega avtorja odobreno: pred Before They are Hanged je dobro obdelati štartni del, The Blade Itself. Skupaj tvorita lušten počitniški črkogolt med ležanjem pod borovci, zvračanjem kozarcev črnine in žvečenjem plavih ribakov.

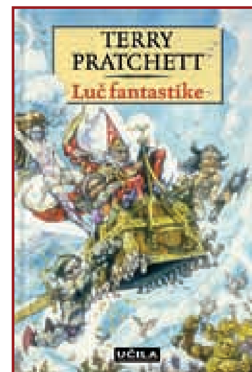
Terry Pratchett: Luč fantastike

Jezik: slovenščina, angleščina (The Light Fantastic)

Umeščenost: parodična fantazija

V tej bukvici, drugi po vrsti v nizu Discworld, ni satiričnih elementov, ki krasijo Pratchettova kasnejša dela. Gre za čisto parodijo, ki se poleg skozi fantazijsko literaturo, predvsem po Conanu in ostalih barbarščinah, sprehodi še po kupu pravljic, mitoloških zgodb in celo Osmem potniku. A kljub lahkotnosti in rahlo nekonsistentnemu svetu gre za zelo zabavno pisanje, ki spremlja nesposobnega čarovnika Rincewinda in Cvetka Cvetka, prvega turista na Plošči. Nesrečni par se mora spopadati z barbari, troli in za nameček še s Stvarnikovim urokom, ki se je potuhnil v Rincewindovi betici. Da govorečih dreves in g33kastih druidov ne omenjamo. Na kratko: mnogo brusenja pet in krohot vzbujajočih domislic.

Žal pa je treba za pravi smeh poseči po angleškem izvirniku, saj se ob branju samo mestoma lepo tekočega in jezikovno primernega prevoda poraja občutek, da se prevajalki marsikdaj ni ljubilo pogledati dlje od prve slovarske razlage, saj se prevečkrat spotakneš ob nelogične stavke in sosledja v besedilu.



Terryjev roman se je tako na naši grudi žalislepegaiota izrodil v bukvo sorte zunaj-se-to-prodaja-dajmo-probat-še-mi-s-čim-manj-truda-kaj-pokasirat, ki te pusti čohajočega se po glavi, ko gruntaš, čemu je Pratchett tako priznan pisec, če je spisal tole ...

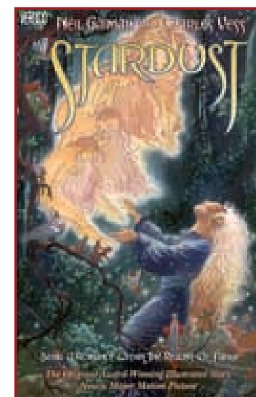
Od istega avtorja priporočeno: karkoli discworldovskega, komična apokalipščina Good Omens skupaj s sandmanovskim Gaimanom in takisto v slovenščino prestavljena trilogija o nomih.

Neil Gaiman & Charles Vess: Stardust

Jezik: angleški

Umeščenost: ilustrirana pravljica za odrasle

Vsake toliko pride okrog knjiga, ki jo resnično preveva čarobnost. Natanko to je Stardust, delo trenutno zelo-na-sceni britanskega pisca Neila Gaimana. Morda gre za format: je velikosti, ki je običajen za ameriške stripe. (Kar ni nič čudnega, saj je zgodba prvotno izšla pri DC Comics v štirih delih. Mimogrede, knjigo boste bržda našli v oddelkih s stripi.) Mogoče čarobnost prinesejo številne izvrstne pravljične ilustracije, ki jih je kar 175 in nekatere pokrivajo dve strani. Odgovoren zna biti slog: pripoved je spisana v tradiciji angleške fantazije daleč pred Tolkienovimi časi, zato se je drži starinski, že sam po sebi malce čaroben pridih. Nemara je hec v sami fabuli v stilu starih (angleških) romantičnih fantazij, kjer glavni junak izpolnjuje muhe svoje izvoljenke, da bi pridobil njeno srce. Ali pa je kavelj dejstvo, da je Zvezdni prah, čeprav je po vseh značilnostih pravljica, namenjen odraslim. Morda se ga prav zaradi tega drži taka prefinjena pikrost, meječ na cinizem, da imajo to nekateri za magični realizem.



No, najverjetneje gre za zmes vsega tega, kar pripelje do čarobne izkušnje, v kateri se junakova nedolžnost in naivnost mešata s trdo realnostjo. Stardust je namreč zgodba o odraščanju, o tem, kako fant postane moški, razbijanju idealov in tem, da moramo le malo širše pogledati, da najdemo tisto, kar iščemo, saj imamo to ves čas pod nosom. In seveda o tem, da 'in živela sta srečno do konca dni' obstaja le v pravljicah. Torej, če se vam zahoče (zrele) pravljičnosti, s tem naslovom zgrešili ne boste. Le izogibajte se verziji brez ilustracij. Poleti pride visokoproračunska filmska predelava, a po prikolici sodeč bo imela zelo malo skupnega s knjigo.

Od istega avtorja odobreno: American Gods (glej Joker 165), serija grafičnih novel Sandman.



KOLOSEJ

V vrtincu zabave





21.6.
LJ, MB, CE in KP

5.7.
KR



28.6.
LJ in MB

19.7.
KP

26.7.
CE



5.7.
LJ, MB in KP

19.7.
CE

več o programu na:
www.kolosej.si

Od osebnih do komercialnih vozil - prilagodljivost in dodatne ugodnosti

Skupina NLB Leasing vam nudi tako finančni kakor tudi operativni lizing osebnih, komercialnih in gospodarskih vozil.

Operativni lizing vozil za podjetja
Operativni leasing gospodarskih vozil je zlasti zanimiv za tiste, ki želijo vozilo uporabljati, nakup po preteku pogodbe pa jih ne zanima. Z bilančno-davčnega vidika lahko izrabite vse prednosti zunajbilančnega financiranja. Celotna najemnina je namreč bilančni odhodek in posledično znižuje davčno osnovo pri obračunu davka na dohodek pravnih oseb.

Lahko imate več kot tri želje!

Terenec

Hitro do novega vozila
Pot do odobritve lizinga je krajša kot pri drugih oblikah financiranja. Naše izkušnje, znanje in strokovnost zagotavljajo fleksibilnost naših storitev in individualni pristop. Finančna moč skupine NLB Leasing in njenega večinskega lastnika NLB zagotavlja varnost vaše naložbe.

Za vas smo tu v vsakem trenutku že več kakor 15 let. Obiščite nas in skupaj bomo poiskali najugodnejšo rešitev.

Tu je smiselno omeniti tudi polni operativni leasing osebnih vozil, ki poleg najema vključuje tudi dodatne storitve, zanj pa boste plačali vnaprej znano fiksno mesečno najemnino. Namen paketa je podjetju privarčevati čas, potreben za nakup in oskrbo vozil, ter zaposlenim zagotoviti varnost na cesti.

NLB Leasing bo skupaj z zanesljivim strokovnjakom namesto vas poskrbel za vse formalnosti, od naročanja različnih avtomobilskih znamk vozil po ugodnih cenah in njihove registracije do preverjanja servisnih storitev (tudi menjava in hramba pnevmatik), brezgotovinskega plačevanja računov za gorivo, cestnine, pranja vozila in zavarovanja. Paket vključuje tudi 24-urno asistenco in možnost uporabe nadomestnega vozila v primeru okvare ali nezgode. Po predhodnem dogovoru vam vozilo pripeljemo tudi na dom.

Enoprostorec

Mestni avto



NLB Leasing
Vem, zakaj

NLB Leasing d.o.o. Ljubljana Šmartinska 130, 1520 Ljubljana tel.: 01/ 586 29 30	**Poslovalnica Celje** Kocenova 1, 3000 Celje tel.: 03/ 490 01 72	**NLB Leasing Koper d.o.o.** Ferrarska 10, 6000 Koper tel.: 05/ 610 04 00
Poslovalnica Novo mesto Seidlova cesta 3, 8000 Novo mesto tel.: 07/ 337 93 15	**NLB Leasing Murska Sobota d.o.o.** Ulica Štefana Kovača 10, 9000 Murska Sobota tel.: 02/ 521 47 00	**Poslovalnica Nova Gorica** Cesta 25. junija 1/I, 5000 Nova Gorica tel.: 05/ 335 55 77
Poslovalnica Kranj Koroška cesta 2, 4000 Kranj tel.: 04/ 236 04 39	**NLB Leasing Maribor d.o.o.** Titova cesta 2A, 2000 Maribor tel.: 02/ 229 70 20	**NLB Leasing Velenje d.o.o.** Rudarska 3, 3320 Velenje tel.: 03/ 899 52 00

info@nlbleasing.si www.nlbleasing.si info: 080 1591

SHREK THE THIRD

Bilo je dvatisočprvega, ko je v kinodvorane prvikrat prilomastilo njegovo zeleno grobijanstvo Shrek. Svet je bil sit osladnih povestic, zato je malce drugačno pravljico o ogru, princesi in oslu sprejel z izrednim navdušenjem. Po treh letih je sledila dvojka, za katere je itak pregovorno, kako težko sploh ošvrknejo edinstvenost prvenca. Res je šlo za vredno, zgodbovno močno in prisrčno nadaljevanje s kupom novih, noro posrečenih likov. A kakorkoli si obrnil, je bil tisti čarobni piš iz enice že izkoriščen. In letos je tu Shrek Tretji, kjer so občutki podobno mešani. Ne glede na vse pa smo spet dobili prvovrstno težkokategornico, ki ima tako kul štorijo kot veliko srce.

Potem ko sta se golobčka v enki spoznala in se v dvojki predstavila staršem, je zdaj čas za logične premike naprej. Kralju se življenje izteka, Shrek pa je daleč od tega, da bi bil voljan prevzeti tron. Poleg tega voz sili v družinsko-prokreativno smer, kjer so na programu standardne predstarševske stiske. Zelenko zato zbezlja čez devet voda, da bi ubežal odgovornosti in našel nadomestnega prestolonaslednika Arthurja. Ampak vitez iz legend ni še niti maturiral, tako da ga glede primernosti za vladanje čaka precej dela. Medtem ko ogra ni doma, zmikavti plešejo in sla po kroni neti najnizkotnejše strasti. V teh burnih časih so princese s Fiono na čelu prepuščene same sebi. Toda ker ne gre za brezbrambne frkljice, imajo nepridipravi z njimi precej dela.



Čeprav je podmladek važna prelomnica, se dogajanje ne vrti le okrog njega.

Animiranka je na ogled v izvirni in sinhronizirani različici, kar je nadvse dobrodošla poteza. Otročad bo tako odnesla več, na da bi ob tem prikrajšala zahtevnejše odraslo gledalstvo. Vsekakor se za kvaliteto slovenske verzije ni bati, saj so se igralci potrudili. Zelenca sta Dario Varga in Tanja Potočnik, dolgoušček Jose iz znanega hiphoperskega dueta, muc pa Sebastijan Cavazza.

Shrek je iz bombastičnega začetka s previdnimi, gotovimi koraki zrasel v eno najbolj kvalitetnih animiranih serij. Ne trilogijo, saj menda niste mislili, da se bodo pri Dreamworksu znali zauzdati? V delu je že štirica ... Vse dele je užitek gledati znova in znova, saj prekipevajo od nagajivega večplastnega humorja in globokih sporočil. Res pa je trojka že malo zadihana in se preveč zanaša na uspešne stare štose (lepo prosim, nikarte več srce parajočih mačjih pogledov!). Niz se tako s svetlečimi zelenimi črkami zapiše v anale izrisank. Samo upamo pa lahko, da tinte ne bo zmanjkalo, saj bi ga kravatarji izcuzali čez vsako mero. ***Navi***

7. junij je dan, ko je mehkosrčni grdinski par s kopico pribočnikov pričel strašiti v tretje.

Vaje v slogu

Pričujoče besedilo se ukvarja z enostavnim dogodkom, katerega variacijo je doživel vsak od nas. Nič posebnega ni na njem, v sebi ne nosi globokega sporočila. A veščе pero lahko celo iz najbolj banalne vsakodnevnice napravi nekaj samosvojega, takega, da se vtisne v bralčev spomin in ga vsaj na nek način napravi nesmrtnega.
Protagonist zgodbe je avtor, ki je na Ebayu za prijateljico kupil par čevljev. Sama namreč nima kreditne kartice. Čevlji prispejo, avtor jih dostavi deklini in ona mu odšteje denarce. Ob tem se v avtomobilu zagovorita za dobrih dvajset minut, nakar se ona vrne na delo, on pa se odpelje domov. Nič več, nič manj. Le zorni koti so drugačni ...

Quattro
Sedel je v avto in malomarno zabrisal škatlo na zadnji sedež. Ob misli na cijazenje v popoldanski prometni konici je jezno zagodel, nato pa obrnil ključ. Do centra je potreboval pol ure in kot po čudežu našel parkirni prostor. Ko je iz žepa potegnil telefon, da bi jo poklical, je že prišla izza vogala. Predlagal je, da stopita na pijačo, a je odvrnila, da se ji mudi. Izročil ji je čevlje, ona pa je po denarnici brskala za drobižem. Po nekaj spregovorjenih besedah je vseeno prisedla in mu povedala pikantno zgodbico o svojem bivšem, ki jo nadleguje po telefonu za pet starih jurjev. Bojda si kupuje stanovanje in potrebuje denar. Po dvajsetih minutah se je poslovila in on se je odpeljal. V koloni pred semaforjem je pomislil, da bi rad bil zraven, ko bo sodelavkam hotela pokazati čevlje, v škatli pa bodo zagledale vibrator.

Kontejnerus
Jebemti, pa ravno sredi prometne konice, sem pomislil, ko sem se tlačil v avtomobil. Škatlo sem kar čez ramo vrgel na zadnje sedeže in se odpeljal v center. Pol ure. Jebene pol ure me je reka plehovja nosila s sabo do njene službe. Ugasnil sem motor in jo hotel poklicati, a je že prišla izza vogala.
"Tvoji čevlji," sem rekel. "Greva kaj spit?"
"Nimam časa." Brskala je po torbici za drobižem in mi ga komaj naštela. Ker sem jo ogulil za tri evre preveč, sem ji enega dobrohotno prepustil. Prisedla je.
"Veš, kaj se mi je zgodilo včeraj? Bivši me je klical." No, krasno, zdaj bom pa še njen spovednik. Ne vem, kako ženskam uspeva, da vedno najdejo mene za izlivanje svojih tegob. Ni mi preostalo drugega, kot da prisluhnem.
"Najprej se mi je opravičil za SMS, ampak mu nisem hotela povedati, da sem zamenjala številko. Potem pa je kar planil, da sem mu še dolžna pet jurjev. Baje potrebuje denar, ker spravlja skupaj za stanovanje."
Tirada se je nadaljevala še dvajset minut. Končno je odprla vrata in šla. Pognal sem motor in upal, da bo škatlo, v katero sem pred odhodom dal vibrator, odprla že v službi, pred sodelavkami. Prasica.

Sneti
Še preden on prišedši do avtomobila, je rezervoar napolnil z godrnjanjem o prometni konici, ki bo zabelila potovanje v središče mesta. Med vožnjo je te ocvirke dodobra prežvečil in pol ure kasneje parkiral, kot bi spravil v luknjo žogico pri marjanci. Tejle sicer ni bilo tako ime, a na njeno pobliskavanje ni dolgo čakal. Jemajoč dalekosluh iz žepa jo je zapazil pribrzeti okrog vogala. Povabilo na kozarček rujnega je odklonila, rekoč, da se ji mudi. Podal ji je zavoj, medtem ko je po torbični zmedi mucasto ribarila za drobižem. Izjavi navkljub je prisedla in jela razpredati o tegobah. Težava je bil njen bivši rudar, ki je trdil, da mu mora vrniti epsko vsoto petih jurčkov. Ah, kako zares relevantno v oziru na svetovno lakoto! Dvajset minut je trajala njena jeremijada, po slovesu mu je bilo pak v bridko zadoščenje, da bo namesto šolnov v paketu našla gavdemihca. Kako majhna je razlika med užitkom na nogah in užitkom med nogami.

Pižama
Srček dela tika taka,
rinem ključe v svojga škodilaka,
sredi centra mene bejba čaka,
čevlje sem ji kupu, ker je afna taka,
po Ibeju med šihtom se preganja,
ne preverja na računu stanja,
in pol s kreditno ji kupujem,
sred prometne gužve totalno zdaj crkujem,
pol ure, saj to je cela štala,
a njo je že prneslo naokol vogala.
Porinem ji tisto škato v roke,
medtem ko išče dnar, morda bi na obroke?
Prisede in kar začne nakladat,
kok ji je bed v lajfu se z bivšimi ubadat,
in dvajset minut tako mi piska,
medtem ko mene mala potreba že pritiska,
se končno odprav nazaj v službo,
da se bo pohvalila pred v pisarni zbrano družbo,
ne ve, da jaz sem, preserator,
namesto čevljev v škatlo zapakiral kar
vibrator!

ANGEL_B
Jooooo, kok sem nategnil prasico debilno hahaha. A vi tut kdaj kaj takega naredite babam? Me je prosila, če ji kupim ene čevlje na netu, ker kao nima kreditne, pa sva se zmenila, da ji jih pripeljem v center. Jooohoho, pridem do centra, ona že okol vogala, cela mastna, kako bo mela nove šuhe, pa ji dam škatlo, ona men dnar, ahahaha, pa še 20 minut sem jo moral prenašat in upal, da ne bo škatle že kr tam odprla. Hehe. Je šla pol s škatlo gor, da bo s sodelavkam skup odprla. Js sm ji dal pa vibrator not ahahaha. Saj sem najprej mislil, da bi se posral v škatlo, sam bi mogoče zavohala.

Kralj Leonidas
"Čevlji? TO ... JE ... VIBRATOR!!!!!!"

Dan Brown
Ko je petindvajsetletna vrhunska tajnica Nataša Ostanek odložila slušalko, se ji je srce napolnilo z radostjo, saj tedaj še ni mogla vedeti, kakšno podlost bo doživela v naslednji uri. Znanec, dokaj priljubljeni pisatelj kratkih zgodb in kritik industrije video iger s skrivnostnim imenom Quattro, ji je namreč sporočil, da so čevlji, ki jih je našla na sloviti spletni strani Ebay.com, končno prispeli. Dostavil jih bo osebno. Ni mogla zdržati v pisarni, zato je stekla iz zastekljene stolpnice in izza vogala oprezala, kdaj se bo pojavil bel ford focus 2.0 CDTI. Ko ga je uzrla, jo je poneslo proti njemu. Odklonila je povabilo na pijačo, saj se ji je preveč mudilo pokazati novo pridobitev zavistnim sodelavkam. Nato pa si je premislila in prisedla, saj ni hotela zamuditi priložnosti, da mu pove o dogodku, ki je vsaj malo popestril njeno dolgočasno življenje. Eden od njenih bivših je prejšnji dan zahteval, naj mu vrne manjšo vsoto denarja, ker si kupuje stanovanje. Po dvajsetih minutah se je vrnila v pisarno, kjer je pred očmi radovednih sodelavk odprla škatlo. Z grozo se je zazrla v vibrator in vedela, da njeno življenje ne bo več enako.

Ivan Cankar
Velikokrat v življenju sem storil krivico človeku, za katerega mi je bilo mar. Tiste dni sem bil zlovoljen, naščeperjen na ves svet in kar imelo me je, da bi vsakomur zavdal. Vendar slaba dela pridejo za tabo in neizprosno kljuvajo rano, ki se nikoli ne zaceli, le še bolj krvavi.
Tako sem nekoč obljubil dobri prijateljici, da ji bom prinesel neke čevlje, katere si je zelo želela. Prosila me je, ako jih pripeljem v mesto, kjer je službovala. Ravno takrat se je vame naselilo nekaj odurnega. Ne da bi kaj dosti mislil, sem se odpravil v mesto, s škatlo, malomarno vrženo na zadnje sedeže svojega voza. Težko me je bila pričakovala, saj jo je kar poneslo okoli vogala, komaj sem dospel. »Bi kave?« jo povprašam. »Nečem zdej.« Izročil sem ji predmet njenega poželenja in jo pri tem še obral za nekaj desetic. Prisedla je in žuborela o drobnih nepomembnostih, ki so mi letele pri drugem ušesu ven. Da bi mi vsaj katera se v glavi zataknila, morda me ne bi tako črvičila moja grešna duša. Ko se je vsa vesela poslovila, sem ves hudoben pognal nazaj na cesto. Toliko je še moja vest parala črni oklep, da nisem zdržal v bližini, ko bo v škatli odkrila vibrator. Na poti sem se tolažil, da jo bom poklical in se ji opravičil, vendar tega nisem storil ne takrat, ne poslej. In še danes, ko vidim kako dekle s škatlo čevljev, mi rjasta rezila prebadajo srce, da bi se na mestu mrtev zgrudil.

Beavis & Butt-head
Huh ... huh ... huh ... he said vibrator ... huh huhuhuh ...
Will she put it in, like, her ass or something, uhuhuhuh ...
Shut up, Beavis.

Quattro

risba KIH | SOLIST NA CITRAH | REŽISER KAZAN | MLEČNI IZDELEK | PRE-BIVALKA TAJSKE | KRAJ PRI CERKLJAH NA GO-RENJSKEM | RADIJ

VZDRŽEVA-LEC CEST

HOMERJEV EP

IMITATOR (MARJAN)

BOLJŠI KOZAREC

avtor JANEZ KORENT | IZDELEK ZA ZAŠČITO TELESA | MAJHEN RAČU-NALNIK | MESTO V ROMUNIJI | GLAVNI ŠTEVNIK | EMIL NOLDE | CIGARETA IZ HAŠIŠA | VRSTA MEŠANE SOLATE | NEKD. JAP. PRE-STOLNICA

NEHOTENO BOLEČE STISKANJE MIŠIC

HOMERJEV EP | VEK | PORTUG. DRŽAVNIK (ANTONIO) | SKAND. DROBIŽ | NEKD. TURŠKI VELIKAŠ

JEZERO NA MADŽAR-SKEM | SL. LIT. ZGOD. (JANKO) | ADA ŠKERL | NEKD. ŠP. ENKLAVA V MAROKU

KAVBOJ. VRV Z ZANKO | SL. GLED. IGRALEC (BRANE) | LADIJSKI VIJAK | AFRIŠKA DRŽAVA

VRSTA TROPSKE KUKAVICE | NAŠE SADNO DREVO | ZOLAJEV ROMAN | HERCE-GOVEC | TENISAČICA (STEFFI) | AM. JAZZIST (STANLEY) | UŽITNA GOBA | SL. PLAVALEC (MARTIN)

ENAKA ŠUMNIKA | UŽIT. GOBA | KARTE, KI JIH VZAMEMO | VPIS PODATKOV | STAROGR. PESNIK

ZLITINA ŽELEZA IN NIKLJA | KOS SUKANCA | PISEC SCENARIJA | JANEŽ (LATIN.)

GLAVNO MESTO PORTU-GALSKE | JEZERO NA FINSKEM | UČENJAK (SLABS.) | TURČIJA | MIK, ČAR

MOČNO PODALJŠAN SLONOV SEKALEC | ESKIM | GOJENEC POLICIJ. ŠOLE | TEN. IGR. AGASSI | SADNA PIJAČA

JOKER | IT. SKLA-DATELJ IN DIRIGENT (ANTONIO) | SPRETNO RAVNANJE | POLJSKI VLAČILEC | ODŽAGAN KOS DEBLA | TEN. IGR. SAMPRAS

ZID | KRAJ NA TRŠKI GORI | OPRAVIČILO | JADRAN. OTOK | PAPEŽEV POSLANIK | KRANJ

OBOKAN HODNIK | NORINA RADOVAN | SUMERSKA BOGINJA | KRAJ PRI ILIRSKI BISTRICI

LANTAN | PRITISK MASE NA PODLAGO | BIBLIJSKI PREROK | ROKOMET. ZORMAN | UGO TOGNAZZI | SPOJ ROKE S TRUPOM | ROBERT REDFORD | ODPRTA POŠKODBA

METRIČNI POUDAREK | AM. POP PEVKA | ŠOLSKA OCENA | SL. GLED. IGRALEC (GAŠPER) | LUKA NA SEVERU IZRAELA

NARKOT. SREDSTVO | HRV. LETOVIŠČE | NATRIJ | OČE | ZOFKA KVEDER

TRDO TELESNO TKIVO | ČLAN OMIZJA

SULTANOV PISMENI UKAZ | ANJA RUPEL | SRBSKA SUKNENA KAPICA

Geslo zadnje kražke je bilo SKOOL DAZE. Razen nekega bitja, ki je napisalo 'kontrabant', ste se izkazali. Pošljite nam iz slike izhajajoče besede, napisane v vilinski pisavi na kartonsko glasovnico.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči nadljudje:
Blaž Novak iz Ljubljane (dve starejši uspešnici dobi on),
Matevž Pajek iz Loč (dve starejši uspešnici dobi tudi on),
Miha Trstenjak (faše nadmočno žogo za košarko).

Nagrade: različen stuff, katerega konkretnosti naj ostanejo skrite.

Prejšnjemesečni prvak lestvic na ameriškem in britanskem trgu, Spider-Man 3, sicer ni tako kakovostna igra, da bi nam od tega iz riti brizgnile lepljive niti. Je pa z oceno 70 v prejšnji številki nelinearna tepežkarsko-ploščadarska avantura Petra Parkerja dovolj solidna, da si jo upamo brez slabe vesti talati v nagradni igri, ki jo sponzorira Activision v navezi z uvoznikom VideoTop. (Ob Božiču bodo dali dvajset Guitar Herov 3 in v vsak Joker rdečo rutico z napisom 'Igra rokenrol cijela Bačka Palanka'. Samo še vprašati jih moramo.) Dva komada Spider-Mana 3 za računala čakata na izžrebanega modrijana, ki bo znal strupeno pravilno odgovoriti na spodnje pitalice, poleg tega pa smo v mrežo nagradnega sklada nalovili še tri Pajkodece za xbox 360 in asortiman Activisionovih projektov za playstation 3 v slogu Marvel Ultimate Alliance ter Call of Duty 3 in na koncu še eno igrico za PSP. Črke ruknite na reviji priloženo dopisnico, izpovejte, katere perone (platforme) posedujete, in pildek dopremite do naše pisarne. Lahko ga izročite Pošti, lahko pa tudi plezate. Samo prej povejte, da bomo slikali. In pipsali.

Naveza Bofex - Sony podarja nagrade za prejšnji kviznik temle podkupovalcem: Blažu Kavčiču iz Murske (God of War 2), Boštjanu Ambrožiču iz Ribnice (God of War 2), Juriju Salobirju iz Ljubljane (nekaj za PS3) in Juriju Krajncu s Planine (nekaj za PS3).

Rešitev je bila TEZEJ.

1. Arahnofobija je:
r) strah pred pajki
e) oboževanje pajkov
p) zatipkanost od 'arhaofobija', kar pomeni strah pred starim

2. Zadnji stavek opisa Spider-Mana 3 v Jokerju 166 je bil:
c) "Škoda le, da je vsebina manj dramatična in impresivna kot na velikem platnu."
h) "Peter Parker je metro."
a) "Nič manj, a tudi nič več."



3. Črni nakazi z brezhibnimi čekani, ki slovi kot velik Pajkomulčev sovrag, je ime:
o) Raid
g) Venom
b) Mantis

4. Mary Jane:
n) bi zapredel v kokon in jo zlagoma sesal v temnem kotu
n) bi dvakrat okrog ušes, ko bi začela vreščati
n) enostavno bi

5. So pajki žuželke?
o) ne, pajki so arahnidi, ker imajo telo sestavljeno iz dveh delov, žuželčnjad pa iz treh. Poleg tega imajo arahnidi osem nog, žuželke (insekti) pa šest.
p) da, pajki so žuželke, saj imajo sedem nog in plezajo po stenah
z) ne vem, ker kadarkoli sem jih pogledal od blizu, so mi brizgnili strup v oči in mi požrli kos leve ušesne mečice. Zdaj so mi fuja.

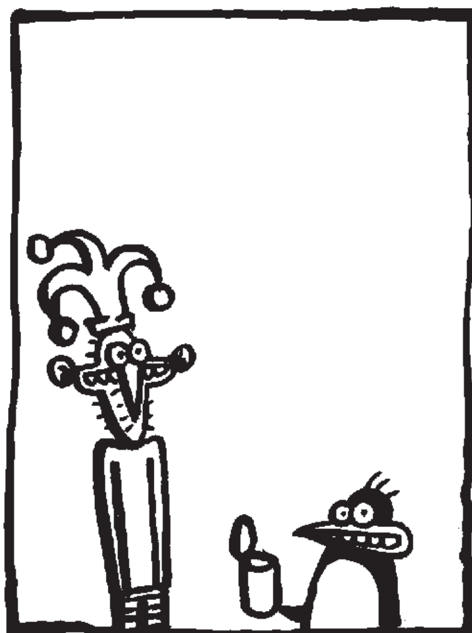


»Duke Nukem Forever v začetku 2005!«

To je oni mesec, torej januarja 2004, izustil šef Take2ja, Jeffrey Lapin. Čeprav je imel v dobrem eno leto, mu nismo verjeli, marveč smo iz tega sestavili hudomušno novičko, v kateri smo med drugim objavili tudi tale citat debelega Broussarda iz začetka 2001: "Če DNF ne bo zunaj 2001, je nekaj hudo narobe." Saj se nam smilijo. Nedvomno so 3DRealmi pod največjim pritiskom, saj se po desetletju vlečenja od njih pričakuje najmanj polbožji špil. Jebeno. Samo da se zadeva vsled menjanja grafičnih pogonov in idej ne bo naposled izcimila v kakšen tajkun.

V oznanilih 126. Jokerja so bralci - najbrž proti svoji volji - izvedeli, da ima Quattro najmanjšega in Sneti najdaljšega. Pa ne priimka, marveč penilno tkivo in okoliško kožo. No, če kdo ni vedel, zdaj ve. To je drugače pisalo v najavi mesene lučke (www.fleshlight.com), bojda najbolj prodajane spolne igračke severno od ekvatorja (južno še vedno vodi ananas). Prav tako smo tedaj oznanili nove dele legendardne nadaljevanke Battlestar Galactica in zraven preroško napovedali, da je na slovenskih programih ne bomo nikoli videli. In res je nismo. Drugače smo v tistih časih šele pričakovali igre, kot so Far Cry, Colin 4, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Race Driver 2, The Sims 2, UT2004, Half-Life 2, Doom 3, Gran Turismo 4 ... Kot se za januar spodobi, smo popisali preteklo leto. Naj igre 2003 so bile GTA: Vice City, Lock On, Gothic 2, Pro Evo Soccer 3 in Splinter Cell, pa še Zelda, SSX 3, NBA Street 2 in Soul Calibur 2.
Opise so zastopali polom od Deus Exa 2 (66), vrhunski Prince of Persia: Sands of Time (88) in še vrsta povprečnih naslovov, ki se niso zapisali v nikakršne anale speciale. No, razen Terminatorja 3, ki je dobil 9. Konzolec je bil takrat bolj uspešen. Jak 2 (90), ESPN NBA Basketball (88), Rogue Squadron 3 (83) in Viewtiful Joe (89) so še danes čisto zabavni naslovi. Mimogrede: tedaj smo spočeli drkamoža.
Mobitel pa je ob istem času pričel s preizkusnim sistemom UMTS, o katerem smo kajpakda na dolgo in široko poročali. Stesisirali oziroma predstavili smo laserske tiskalnike za gospodinjsko rabo in tri (še danes) hude digitalne fotoaparate. Štiri strani so bile, kot naključno tudi ta mesec, namenjene Photoshopu. Na dveh smo opisali različico CS, na dveh pa priobčili rokodelski članek, v katerem smo skozi Valentinovo čestitko nanizali par prijemov v Fotodelavnici. Je na voljo na stranki, tako da le vrzite uč nanj.
Zanohtarskega Jokerja sta zaključila članka o korejskih risankah in slikosuk, v katerem smo sklenili Gospodarjevo trilogijo ter upravičeno zapisali, da bo naslednji Božič pust brez novega dela. No, saj kmalu dobimo Hobita, ki ga bo jeseni začel snemati proslavljeni režiser nemške sedme umetnosti, Uwe Boll. (Ne, saj ne. Celotna zadnja poved je izmišljotina!)

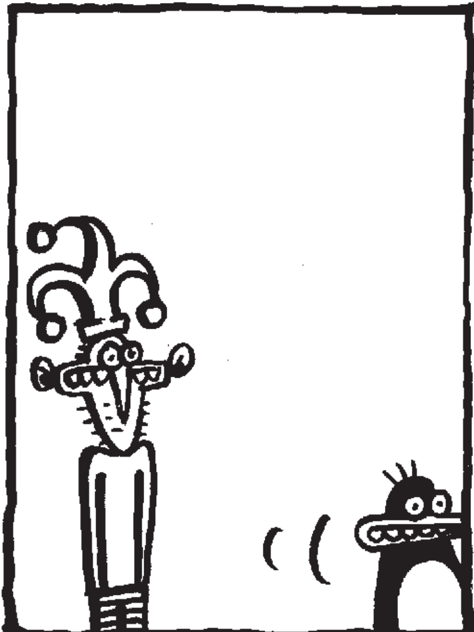




PSSST!
A? KAJ?
PRIDI SEM.

GLEJ, KAJ IMAM... UMETNO INTELIGENCO!

HOČEŠ REČI, DA IMAŠ V TEJ KONZERVI SPRAVLJENO UMETNO INTELIGENCO?
KAKO TO MISLIŠ, V KONZERVI?

POGLEJ. UMETNA INTELIGENCA JE NEKAJ, KAR JE V RAČUNALNIKU, TAKO KOT INTERNET.
TAKO TOREJ.


POSLUŠAJ, LOPOV! HOČEM SVOJE PRIHRANKE NAZAJ!
KAJ JE NAROBE?

TOLE, KAR SI MI PRODAL, SPLOH NI UMETNA INTELIGENCA!
SEVEDA JE. VIDIŠ? JAZ IMAM DIPLOMO IN SEM STROKOVNJAK. ALI MI ZDAJ VERJAMEŠ?

OH! ... DIPLOMA! ... DRAGI OČE! TOREJ SI TO ZARES TI?!
TAKO JE, OTROK MOJ! PO VSEM TEM ČASU SEM SE VRNIL! ZDAJ BOŠ KONČNO LAHKO ŠEL NA OPERACIJO.
P.B. 2007

ZAČELO SE JE
Z MAŠČEVANJEM.

HANNIBAL
ROJSTVO ZLA

DINO DE LAURENTIIS PREDSTAVLJA V SODELOVANJU Z QUINTA COMMUNICATIONS IN INGENIOUS FILM PARTNERS FILM PETRA WEBBERja HANNIBAL: ROJSTVO ZLA
GASPARD ULLIEL GONG LI RHYS IFANS DOMINIC WEST IZBOR VLOG LEO DAVIS GLASBA ILAN ESHKERI IN SHIGERU UMEBAYASHI KOSTUMI ANNA SHEPPARD SCENOGRAFIJA ALLAN STARSKI
FOTOGRAFIJA BEN DAVIS MONTAŽA PIETRO SCALIA, A.C.E. VALERIO BONELLI KO-PRODUCENTA CHRIS CURLING PHILIP ROBERTSON IZVRŠNA PRODUCENTA JAMES CLAYTON DUNCAN REID
PRODUCENTI DINO DE LAURENTIIS MARTHA DE LAURENTIIS TARAK BEN AMMAR PO KNJIGI THOMASA HARRISA SCENARIJ THOMAS HARRIS REŽIJA PETER WEBBER

SAMO V KINU OD 14.06.2007

www.cenex.si/fivia/hannibalrojstvozla

FIVIA

VSI SMO MALO ORTO!

TISTI ORTO SMART PA ŠE **BREZPLAČNO** KLIČEMO **MED VIKENDI**

paket
orto
smart

IN 1/2 LETA NE PLAČUJEMO NAROČNINE!

VSAKIH 6 MESECEV LAHKO KUPIMO NOV TELEFON.



Sony Ericsson V630i
60 €*

- vgrajena digitalni fotoaparat (ločljivost 2 milijona točk) in videokamera
- Bluetooth™
- 256 MB spominska kartica
- priložene stereo slušalke in kabel USB



Samsung SGH-X520
20 €*

- WAP, GPRS, MMS
- vgrajen digitalni fotoaparat
- polifonična zvonjenja
- zvočnik za prostoročno telefoniranje



Vsem novim naročnikom paketa Orto Smart, ki bodo do vključno 15.07.2007 sklenili naročniško razmerje za najmanj 24 mesecev, pol leta ne bomo obračunavali mesečne naročnine. Ponudba ne velja za naročnino na storitvi Opcija Mobilni in Vodafone Eurocall. Aktivacija storitve Partner bonus v tem obdobju ni mogoča. Ponudba "brezplačni vikend pogovori", ki vključuje brezplačne pogovore znotraj omrežja Si.mobil - Vodafone, od petka od 19.30 do ponedeljka do 07.30 v Sloveniji velja za obstoječe naročnike, ki izpolnjujejo pogoje za ponovno vezavo in nove naročnike ob vezavi za 24 mesecev. Klici na telefonski odzivnik se zaračunavajo po veljavnem ceniku. Ponudba "brezplačni vikend pogovori" velja do preklica. Ponudba ni združljiva s popusti ostalih prodajnih akcij Si.mobil - Vodafone, razen s ponudbo ob aktivaciji trajnika in/ali elektronskega računa. Ponudba "Predčasni nakup telefona" velja za naročnike, ob doplačilu, ki so vezani najmanj 6 mesecev na podlagi Pogodbe o prodaji telefonskega aparata ali zagotovitvi posebne ugodnosti. Informativni izračun doplačila in podrobne informacije o ponudbi dobite na brezplačni številki 080 40 40 40 in na vseh prodajnih mestih Si.mobil - Vodafone.
* Ponudba telefonov velja do 15.7 oziroma do razprodaje zalog. Si.mobil si pridržuje pravico do spremembe cen.
Vse cene vključujejo DDV. Cene v drugi valuti so preračunane po tečaju zamenjave (1 € = 239,640 SIT). Dodatne informacije na www.simobil.si, 080 40 40 40 in na prodajnih mestih Si.mobil - Vodafone. Si.mobil d.d., Šmartinska 134b, SI - 1000 Ljubljana.

Ujemi svet



BREZ JOKERJA NI VSTOPA!



COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS

KANE EDITION

Joker

